


# 典藏特大号

## 夏日盛宴最佳伴侣

Vol.2

## 典藏级大作攻略 重磅出击

蓝龙／上古卷轴4／失落的星球／山脊赛车6／天诛 千乱 彩虹六号 维加斯／命令与征服3／装甲核心4

特别企划

# 激荡三连击



第一弹 **横行霸道的世界**

为所欲为的自由之都，十周年特辑




第二弹 **ARCADE大巡礼**

重生在次世代，细数经典怀旧作品





第三弹 **Xbox360揭秘**

软件帝国进军电视游戏业的来龙去脉





**蓝龙制作特辑**

X360中文RPG巨作开发工作秘闻



**LIVE付费内容鉴赏**

对战地图、追加内容、新增服装

**信赖铃音妙韵MV**

Namco次世代RPG绕梁神曲鉴赏

Xbox360专辑 Vol.2

Xbox360专辑 DVD Vol.2

◆更多精彩内容：GOW最新对战地图、偶像大师新增下载内容、分裂细胞：定罪、皇牌空战6等最新X360游戏影像……






# 决战在即

当大家拿到这本书的时候，应该是正值2007年E3大展隆重召开之时。虽然新的E3不再有豪华的装饰与排场，但其依然是无可置疑的业界焦点，更加具有专业性和针对性的“E3媒体与商业峰会”将因为其举办时间的变更而对下半年业界走向产生更为深远的影响。

Xbox360作为次世代的先锋主机，如今已经突破千万销量（截止至2007年7月），成为次世代集团的领军人物。但对于微软来说，迈过千万这道坎，也只是一个局部胜利而已。在日本市场，Xbox360依然还需要努力地讨好日本玩家，而在全球市场，Xbox360还面临着任天堂Wii的疯狂追击，就算是目前看来乏善可陈的PS3也还有重磅炮弹尚未出手，Xbox360依然任重而道远。

但我们可以展望的是，在2007年的下半年直至圣诞假期的商战里，Xbox360将在以《横行霸道Ⅳ》和《光环3》为首的千万级大作的带领下，向全球市场展开一场诞生以来最有力的一次进攻，2007，决战在即！

而我们玩家，最得意的事情莫过于在看过热热闹闹地一场商业拼杀之后，舒舒服服地挑选自己喜欢的游戏，以自己最舒服的方式，来享受只属于自己的游戏大餐！



2007.7.5

## Xbox360专辑 DVD Vol.2

★看点一

**《蓝龙》制作特辑**

为您带来制作人幕后访谈与幕后制作花絮




★看点二

**《偶像大师》新装MV**

美少女偶像身着最新收费服装为您动感演绎




★看点三

**《偶像大师》互动情景剧**

发生在偶像少女游戏之外的风趣小短剧




★看点四

**《信赖铃音》妙韵MV**

包括音乐大师肖邦亲自谱曲的八首绕梁神曲

★看点五

**LIVE最新影像合集**

收罗至7月之前的最新X360游戏影像典藏版



封面用图：失落的星球 封面设计：张金涛 责任编辑：杨雪飞

## CONTENTS



如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

# X360揭秘

连载二

微软为了阻止索尼占领消费者起居室的野心，砸下巨资于2001年底首发了自己的Xbox主机。微软在主机市场上迟到了一年，依旧战胜任天堂取得了第二名的成绩。尽管项目带来了37亿美元的亏损，却以颇具特色的LIVE服务占据了在线游戏业务的上风。Xbox在欧美具有相当的市场份额，只在日本惨败而归。

微软发售游戏主机除了阻击索尼，还有另一层用意：公司力图将主机游戏提升到一种文化现象，最终成为与绘画、电影并列的艺术形式。但微软未能凭借Xbox主机达成此目标。游戏玩家越来越多，游戏业的产值越来越大，甚至已经与电影工业站在了一个数量级上，但这并未改变游戏的地位，未能被主流社会接纳为一门艺术形式。玩家依旧被大众视为宅男腐女，外界对于游戏的批评从未停止。美国的校园枪击案和《GTA》引发的咖啡门更是为游戏的负面效应火上浇油。

微软第一代主机的两个使命都没有完成，击败索尼和提升游戏层次的任务将由第二代主机继续努力。初代Xbox主机的鼓吹者是一群理想主义者，他们与职业经理人痛苦的撞击与磨合之后成功的首发了Xbox，之后由于各种原因离开了Xbox项目，绝大部分成为游戏业界中坚。

微软的资深职业经理人罗比·巴赫开始执掌Xbox舰队，新晋的微软职业经理人在来自业界的游戏业老兵和经过初代Xbox研发的内部核心员工支持下继续向下一个目标进发。此时微软感受到了来自索尼的压力——索尼在Xbox尚未上市时就以开始下一代PS3主机CPU的研发，微软似乎在下一代主机大战中又一次远远落后。当年曾以一纸白皮书说动盖茨将微软资源投入互联网的微软的老牌新星艾拉德成为Xbox业务的常务经理，这位有着“出货先生”美誉的酷哥总是能从实际情况出发搞定各种麻烦的事情。他为微软的下一代主机拟定了脚踏实际的目标。

但是，Xbox主机不仅在市场上迟到了，而且一直受到盗版的极大困扰。全世界的黑客汇集起破解Xbox主机的巨大努力，麻省理工的华裔博士生安德鲁·黄破解了Xbox的加密系统，Xbox业务遭受沉重打击。微软不得不吸取教训，在下一代主机中采取更加坚固的安全系统。



文 Dean Takahashi
译 东方蜘蛛 编 星夜 美编 一刀

# 第6章 CHAPTER 6

# WebTV的复仇

## WebTV's Revenge

最初走上X360曲折道路的先行者并非Xbox老兵，而是一群资历足够上溯到WebTv和3DO的工程师。这两个项目堪称硅谷公司历史上最伟大的失败。事实上，现代电子游戏主机的血统与历史先驱一脉相承，而开拓早期主机的设计者们今天一直在为这个行业作出贡献——甚至摆在你眼前的主机就有3DO工程师的努力。

早在当年比尔·盖茨为Xbox项目开绿灯时，为了取得项目控制权的内部争斗就已经让牺牲品堆积如山。1999年5月5日，两个针锋相对的团队就在盖茨面前举行了一个后来被称为"选美竞赛"的会议。一个是家电性质的WebTV，一个是基于PC的Xbox主机。Xbox一方的主将是Xbox的鼓吹者乔纳森·布莱克利、凯文·巴楚斯、泰德·海斯、奥托·博克斯、奈特·布朗和艾德·弗莱斯。他们把自己项目的根基扎在PC游戏当中，希望尽可能利用微软PC游戏上的优势。另一支团队来自家用电器也就是消费电子业务——当时微软已经收购了WebTV业务。这个团队包括戴夫·里奥拉、蒂姆·巴彻尔、布鲁斯·里克和主要发起人克雷格·穆迪、泰德·库迈特、尼克·贝克尔和强·迪万。这次会议实际上不能算是一场势均力敌的竞赛，Xbox一方拥有所有的美女和来自公司的政治支持。

WebTV团队失去了大家的支持。微软在1997年以4.25亿美元收购了硅谷公司。WebTV其实是与互联网连接的电视机机顶盒。这个低成本的盒子其实是一台精简过的PC，消费者可以用他们的电视查看电子邮件，浏览网站并观看电视。微软收购此项目主要是为了把Windows CE的软件塞进去，但是WebTV并未取得成功，消费者也很快不再买账。一方面电视机屏幕上显示的图像和文字看起来极为恐怖，而且显示出来的内容太大了，没法读。不过硅谷公司的团队中还有不少游戏主机的老兵，而且他们正在为WebTV设计一个非常类似于传统游戏主机的版本。他们想要冒着不能按时交稿和成本超支的风险设计和生产定制的芯片。

盖茨倾听了来自两个团队的建议，但他更喜欢来自Xbox团队的声音。WebTV落荒而逃，于是设计Xbox的征途开始了。有些具有讽刺意味的是，当艾拉德主政并对许多规划做出重新修正的时候，他从WebTV的构想中获益颇多。

随着项目的推进，WebTV的这帮人又找到了回来的办法，并一点一点的为Xbox项目做出自己的贡献。他们扮演了设计Xbox和WebTV共同组件的任务。他们激烈地对抗了几个月，但最终还是融合成为了一个团队——他们每个人都意识到微软完成设计主机这项艰巨任务时正痛苦地面对工程师的短缺。Xbox的这伙人意识到他们的机器必须更像一台家用主机而不是一台PC，而WebTV的这伙人也开始意识到追求高性能表现的重要价值。Xbox项目总经理里克·汤普森将WebTV团队拉回到了正确的位置。

"我们总是能够提出很多消费电子的模式，"贝克尔说。"随着Xbox越来越像一台家用游戏主机，我们之间的问题越来越少。消费电子模式是惟一可能取得成功的途径。"

汤普森觉得WebTV团队可以为Xbox完成很多内部设计工作，这就为微软是省下了不少成本。如果一个模式出了问题，那么这项业务面临的风险太大了，汤普森不得不让两个团队在不同的轨道上以不同的方案平行工作，将采用其中的一个作为最终的Xbox。

在加州的帕络·阿尔托，几十名WebTV工程师开始构建一枚图形芯片。他们与GigaPixel这家刚刚设计出一种新型图形芯片构架的新公司合作(蜘蛛：GigaPixel公司实际上是Silicon Graphics前设计工程师1997年所创办的，不能算新手)。但是绝大多数Xbox团队的工程师都希望汤普森能够与Nvidia合作，它才是PC图形芯片行业的顶级公司。但是汤普森在业务合作上和Nvidia谈不拢。所以他开始倾向于考虑WebTV团队蒂姆·巴彻尔的一个建议，那就是微软取得GigaPixel公司的架构授权，然后以这个架构为基础设计一款芯片。他早已预料到WebTV自己的下一代机顶盒需要一款基于GigaPixel的图形芯片。微软同意向GigaPixel注资并将GigaPixel的雇员搬到WebTV的办公楼里办公。这个团队开始设计芯片，不过他们的工作经常被各种事情打断。2000年3月，就在向世界宣布Xbox的最后时刻，汤普森和手下的干将鲍勃·麦克布利恩终于和难缠的Nvidia首席执行官黄仁勋谈成了条件，GigaPixel和WebTv的硬件工程师再一次走了背运。

对于GigaPixel的首席执行官乔治·哈博尔来说，这条新闻简直就是灾难。他的公司从来没有从这次挫折中恢复过来，马上被出售给另外一家图形芯片公司3Dfx。最终Nvidia通过收购3Dfx的资产得到了GigaPixel。而WebTV的工程师们却好歹还有另一个可以依靠的计划。他们正在设计下一代名为UltimateTV的机顶盒，这个机顶盒可以接收卫星电视服务提供商DirecTV的信号并将节目内容录制好存到硬盘驱动器上。比尔·盖茨在2001年1月的CES(消费电子展)上展示了Ultimate TV，但是它却从来没有能够赢得消费者的兴趣，因为那时候它已经远远落在Tivo和ReplayTV等类似的服务身后。Ultimate TV最终只售出了大概15万套，更糟糕的是，EchoStar决定要收购DirecTV，它可是微软惟一的大客户。因为EchoStar拥有自己的硬件部门，莱斯利·里兰德这样的在WebTV项目里工作了几年的工程师开始揪心。

"我记得我当时寝食难安，"她说。"这就好像在《华尔街日报》的首页读到你的命运。这件事情发生在911之后，硅谷的工作机会正在逐渐枯竭，这意味这我们不再有未来。"

但是在2001年年底，Xbox业务开始起飞，微软决定拔下Ultimate TV项目的插头。2002年1月22日，微软正式确认产品中止，硅谷WebTV园区中500名工程师中有三分之一被裁掉。离开的人中包括蒂姆·巴彻尔和戴夫·里奥拉。罗比·巴赫亲临硅谷，欢迎Ultimate TV团队成员加入Xbox项目，并劝说他们留下来为Xbox继续奋斗。由于网络泡沫的破灭，再加上911袭击的飞来横祸，硅谷已经陷入衰退。WebTV留下来的人需要一份工作，而艾拉德也开了一个视频会议，向这些员工阐述了自己的想法，而巴赫则亲自到访。

"巴赫下来和我们在一起，"里兰德说道。"房间里的气氛非常紧张。他们才只是刚刚了解我们，我们曾经与他们展开了内部竞争，但是我们的业务以失败收场。我们曾经与他们的人有过一些在技术上的联系。我们明白他们经历过哪些考验，工作的频率有多快，他们销售出去的产品总是以数百万单位计算。我对他们无与伦比的崇敬。我想要成为如此宏伟的事业的一部分。"

对里兰德和其他人来说，Ultimate TV的倒下带来了撕心裂肺的伤痛。她的一些同事失业了。但是既然目前在一家准备杀入主机硬件业务的软件巨无霸公司，他们知道公司需要他们。对里兰德来说，这不是一个容易做出的决定。她不怎么玩游戏，一些家长和她闲聊的时候总是问她游戏机上的游戏为何一定要做的非常暴力。但她从巴赫和艾拉德展现的美好蓝图中看出他们想要电视游戏成为一个成熟的产业。

"非常明显，微软有一个在核心玩家目标群体中取得爆炸式增长的计划。"她说，"这是在线家庭的一部分。你将看到要把所有的东西整合在一起。"

留下来的团队的绝大部分员工都签约成为Xbox的成员。此时微软已经准备主机在欧洲和日本的首发。关于主机，你要知道一点：它此时远没有最终完成。对于玩家来说，他们能



■WebTV曾是比尔·盖茨十分重视的项目




■微软的UltimateTV团队。

感觉到的主机特性与功能恒定不变，而工程师总是不断的重新设计主机的内部结构以降低生产成本。随着销售数量的不断上扬以及半导体技术的进步，工程师可以将多个芯片集成到单芯片中，功能不变但减小尺寸，生产起来也更容易。工程师此时要对付的问题之一在于为什么在日本发售的主机容易刮花碟片。他们的特长正是解决麻烦。

而在雷蒙德，副总监托德·霍尔姆达尔领军的Xbox硬件团队正在完成一项艰巨的任务：让Xbox硬件盈利。在终端零售商，每台Xbox主机以299美元的价格出售，而微软为每台主机硬件所支付的各项费用高达425美元。里兰德这样的WebTV的硬件工程师原来做产品测试，现在也加入到了成本削减的设计中来。微软重新设计Xbox的所有组件而让主机从外面看起来没有变化。经常拆机做破解研究的黑客会看到每一版本的主机设计都有所不同，而绝大部分普通玩家根本不会注意到这些变化。

"这就像，见他妈的鬼，我们刚刚发售这款主机就要降低成本。"里兰德说道。

问题在于，工程师们不可能削减太多成本。他们已经选择了Intel生产微处理器，选择了Nvidia生产图形芯片。此时索尼已经在PS2内部将两枚芯片合二为一，而微软却从来没有说服Intel和Nvidia也将他们的芯片整合在一起。这两家供应商本来就是不共戴天的死敌，以前也从未以这样的方式合作过。Xbox还有一块约50美元的硬盘，价格稍微降了一些，但是降价的速度还不够快。每一次微软搞定了一个便宜的组件，就要马上跟着宣布Xbox主机零售价的下调，所以永远赶不上在主机上盈利。这就是为什么损失暴涨到37亿美元，也就是每台Xbox主机亏损167美元。

霍尔姆达尔需要更多的工程师不断研究如何进一步降低成本。这对贝克尔以及其他失去了Ultimate TV工作机会的工程师绝对是好事一桩。他们的团队紧密的就像一个绳结。他们原来都在蒂姆·巴彻尔麾下效力，这个巴彻尔可是1993年登场的3DO主机的设计首脑！这支团队多灾多难，他们已经习惯了失业或者一股脑的转投新的老板效力。

3DO是最大的电子游戏软件发行商EA公司创立人特里普·霍金斯脑力激荡的产物。霍金斯想要掌控自己的王朝，于是找来了R·J·米卡尔和雅达利Lynx掌机的设计者戴夫·尼德尔。霍金斯买下了米卡尔和尼德尔共同创立的公司，谋划将他们名为3DO多媒体播放器的主机推向市场。1991年，他们抢先设计出了一台利用CD-ROM的主机。一开始，霍金斯在EA内部运作这台主机，后来硬件部门和游戏制作商之间的矛盾愈演愈烈，于是3DO剥离出来成为一个独立的公司。霍金斯成为3DO的首席执行官，而拉里·普罗布斯特掌控了EA。

霍金斯此时有一个崭新的理念：授权合同制造商生产供应3DO主机硬件，这与多年以后微软签约伟创力生产第一代Xbox的策略一模一样。松下公司是主制造商，但也有其他厂商助力：金星电子(蜘蛛：韩国LG旗下的公司)，AT&T以及三洋都得到了3DO技术的授权并将主机以699美元的价格推向了市场。它高高在上的价格指引自己奔上死路。它被大家打上富人游戏主机的标签，而且更加糟糕的是，为它设计的游戏素质平平，无法脱颖而出。索尼的PS凭籍更出色的游戏和更低的价格以雪崩之势呼啸而来，埋葬了3DO。

"我们创造了一个伟大的主机系统，只可惜它挂上了一个愚蠢的价格标签。"米卡尔这样说道。

霍金斯想再生产第二台主机以挽回损失，这台主机名为M2。M2包括一大堆关键的尖端技术：DVD播放器、MPEG-3解码能力，以及一套名为MX的芯片组，此芯片组包括了两枚Power PC 602处理器！该系统于1995年向世人公布，设计理念就是从索尼、世嘉和任天堂的32位系统一下子飞越到64位系统。

"我们在数字视频编码和解码方面做了很多开创性的研究。"霍金斯说。"压缩技术，架构设计的关键之处，CPU设计。这个团队对IBM的Power PC架构非常熟悉。

但是随着财务报表的恶化，霍金斯不得不将整个芯片设计部门作为单独的业务打包出售。三星买下了芯片设计部门，并将之更名为CagEnt，并为这个托比·芬兰德领军的团队又招募了100多名成员。三星给了这个部门几年的时间实现盈利的目标。而此时霍金斯在1996年年初将M2的相关权利卖给了松下公司。但松下的相关部门从未将M2系统以主机的形式推向市场。它以柏青哥机和街机的形式卖掉了一些以与世嘉的主机系统展开竞争，但这些街机和赌博机的销量加起来也没有超过100万台。三星折腾了好几年也没有让芯片设计工程师弄出什么名堂。1997年年底，任天堂倒是因为研发新的3D芯片的事情造访了CagEnt。3DO自己转型成为一家纯软件公司，但是在与EA的对抗中败北，最终破产。

任天堂的N64也没有预想中卖得好。而且它与SGI公司之间的关系也滑到了谷底。1998年初，任天堂终止了与SGI公司的合作关系，并出价购买CagEnt。北美任天堂的主席霍华德·林肯以及任天堂执行官竹田玄洋访问了位于硅谷的CagEnt。谈判细节已经敲定，CagEnt开始计划把MX架构转移成为任天堂使用的MIPS架构。当时的计划是在1999年的假期发布一款新的主机取代境况不佳的N64。但是CagEnt的构架从M2脱胎而来，之后的改进也提升不大，随着时间的推移，看起来越加过时。任天堂与三星之间的谈判破裂了，任天堂最终选择了由一群离开SGI公司的工程师创设的ArtX公司。ATI最后收购了ArtX。

"在CagEnt的生活感觉有点没有奔头。"尼克·贝克尔说。"我开始张望看其他的地方有没有什么机会。"杰夫·安德鲁说道，"老实说，我们失败是活该。我们比较保守，如果你看看周围索尼这样的公司，他们可是咄咄逼人。"

后来微软进来插了一脚。1998年4月，它买下了CagEnt团队，并将之并入Web TV部门。来自3DO的这伙人再一次为一个野心勃勃要进入视频游戏市场的公司设计主机。来自苹果的贝克尔喜欢为生产操作系统的公司效力。而微软的硬件工程师也意识到他们拥有了一个充满了天才的主机设计团队。有一阵CagEnt的团队甚至还被Ultimate TV项目借走。随着微软砍掉了Ultimate TV项目，70多名包括CagEnt成员在内的Web TV项目工程师加入了Xbox团队。这个团队包括电子电器工程师，物料管理，硅芯片设计师以及硬件质量和测试工程师。CagEnt团队施展出他们的图形专长，微软竟然可以在Ultimate TV上开展普通的休闲游戏业务。多年以后，这个休闲游戏业务的规划在Xbox LIVE街机服务上复活了。

"我们需要利用这点时间让自己为下一场战斗做好准备，这样我们可以继续提高自己的研发和业务水准。"Xbox硬件的牵头人托德·霍尔姆达尔这样对他的新成员说到。

经过了一系列的挫折之后，尼克·贝克尔，杰夫·安德鲁斯以及其他的3DO工程师终于为X360工作了。贝克尔和安德鲁斯一起登上了3DO的过山车，目前还有十几个工程师留在了微软。他们1993年以来就一直致力于设计主机硬件，但是他们的成果没有任何一项真正推向了市场。他们不是最幸运的硬件工程师，但是微软却非常幸运的将他们纳入麾下。

"在我为X360设计硬件之前，我已经为6台主机硬件工作过了。"安德鲁这样说到。

所有其他的工程师都已经开始重新设计初代Xbox的内部结构，以削减成本。因为游戏产业执行的是剃须刀——刀片模式，所以削减成本是一项非常重要的任务。为了在这些主机上保持财务平衡，微软还要卖出更多的游戏软件。由于游戏销售未达到目标，微软正在游戏业务这一噩梦中不断地损失金钱。

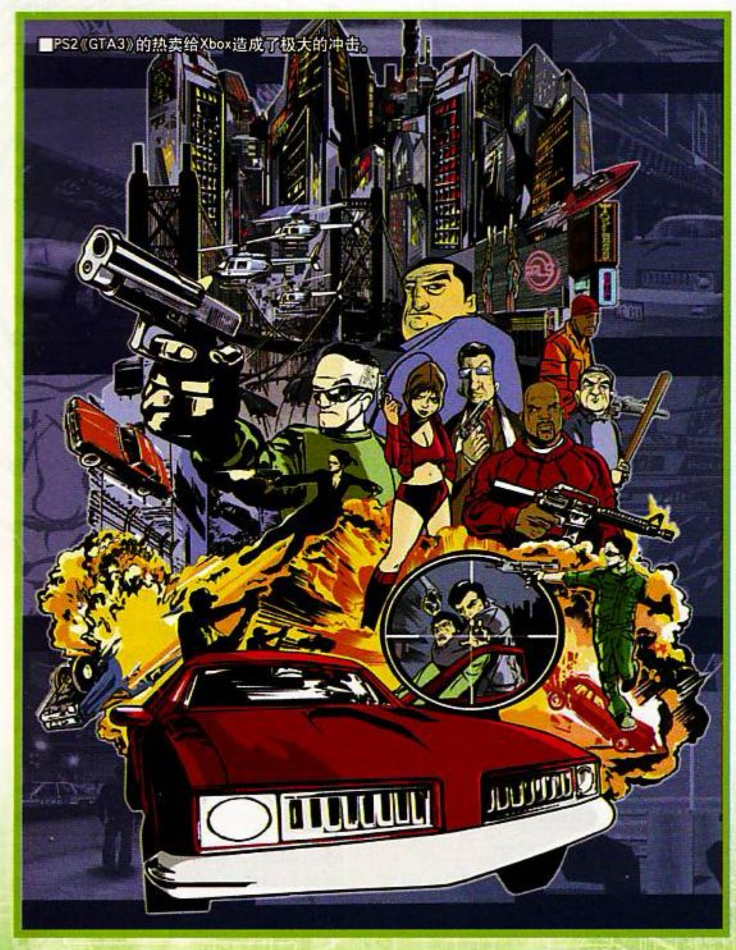
差不多有50名硬件工程师忙于在不改变消费者能看到的任何特性前提下重新设计Xbox的内部结构。莱斯利·里兰德也加入了这一努力的行列中。她安排手下的电气工程师拆解Xbox并查验每一个组件以熟悉硬件。这项工作对里兰德来说远非艰巨的挑战。她已经在苹果、SUN微系统和WebTV项目中以产品设计经理的身份经过多次摔打历练，但是她仍然惊叹于游戏主机的潜力，只要能挖掘出主机的潜力，它就可以完成更多的事情。而且此时能在硅谷找到一个硬件工程师的职位可以过得非常滋润。

主机依旧兼容以前的游戏和原来的控制器和各种插槽，但是内部已经为更加便宜的元件所取代。在前一年半中，规划了三项主要的成本削减，他们的代号是QT，Xblade以及Tuscany。这些项目的目标是将主机成本削减30%，让盒子的成本降低到300美元以下。

团队利用一切可能的手段：借助制造技术的进步将两枚硅芯片整合到一枚芯片中；不再使用汤姆森DVD驱动器，而使用三星生产的DVD驱动器。三星拥有更好的工厂设施，更低的成本以及更少的播放故障。后来，他们又增加了飞利浦作为驱动器的供货商。

山景团队必须要设计出两枚芯片实现其他多个芯片的功能。他们与Nvidia合作削减芯片的尺寸，以减少物料的消耗，从而降低生产成本。重新设计的芯片尺寸更小，也意味着能不再使用子卡，同时带来的好处不止这些。由于制程的进步，发热量减少，结构简化，可能遇到的硬件问题的玩家也不会很多。对于其他常规零件，他们进行在线招标以获取最低的供货价格。互联网商务的崛起帮助微软获取了富有竞争力的报价，他们需要这样降低成本。





■PS2《GTA3》的热卖给Xbox造成了极大的冲击。

不幸的是，做完这些还远远不够。2002年5月份，索尼将PS2主机的价格从299美元一下子砍到199美元。微软不得不跟进降价。在那个时候，微软仍然在每台主机上亏损100多美元。微软依旧流血不止，就算《光环》从第一天就开始大卖也无济于事。索尼仍然将绝大部分销售份额抓在自己手里。2002年的销售榜前十位有七款是PS2游戏，任天堂的GBA和NGC各占据一席之地，而微软只有一款《光环》孤军奋战。RockStar的城市犯罪游戏《横行霸道：罪恶都市》登陆PS2并引发狂卖，最要命的是它还是PS2的独占游戏。

对Xbox来说，微软最后悔的就是让Intel和Nvidia掌握了太多的主动权。没有哪一方有动力按照微软的条件削减芯片成本。Nvidia在这个芯片项目上投入了许多芯片资源。它在人手吃紧的情况下为完成这枚芯片派出了200多名工程师，此时还要面对资源更加丰富的老对手ATI的步步紧逼。Nvidia本来完成设计的时间就晚了一些，而且这些工程师还要掉转枪头对付ATI。它没有多余的人手重新设计Xbox的图形芯片，这只不过是帮微软降低成本而已。而微软不得不保障Nvidia能从每一枚芯片的出货中获取相当的利润。

索尼自己为初代PS建立生产线成为硅技术魔术般不断向精微方向发展过程中的一堂示范课。在芯片设计中，芯片尺寸决定了成本。芯片制造商以硅圆的形式处理芯片，之后才将一个一个的芯片一个一个切割下来。大的芯片是很难生产的，因为一块给定的硅圆上总是不可避免的带有一些缺陷点，如果芯片面积很大，那么在一枚芯片上出现一个致使芯片报废的缺陷点的几率就会增大。但如果你在一片硅圆上生产出100枚芯片，缺陷点只会引起一小部分芯片报废。一片硅圆上出产的能够工作的芯片占据总芯片数量的比例称为良品率，在上面的例子中，如果100枚芯片中有97枚能够正常运行，良品率就是97%。如果良品率高，每枚芯片的平均成本就会下降。而如果芯片尺寸很大，良品率必然下降。对于尺寸比较小的芯片来说，良品率一般在90%左右。而不管良品率如何，一张硅圆的成本总是恒定的。所以在可能的情况下，用更小的芯片尺寸以更高的良品率进行生产意义非常重大。问题是，大的芯片总是占据性能宝座，因为它们内部容纳的电路更多。

随着时间的推移，相同类型的芯片可以做的更小。芯片设计师可以在第二年重新设计芯片，以更少的基本组件也就是晶体管完成同样的功能，好像是他们把一样的芯片扔进了垃圾压缩机。他们也可以在新的工厂生产芯片。每隔几年，芯片制造设备就会有所改进，透镜系统和光线聚焦设备在芯片上刻划出越来越细的电路，就好像越来越尖的铅笔画出越来越细的线。这样的话，他们可以在相同尺寸的芯片中加入更多电路。如此这般，摩尔定律被一次又一次的证实。摩尔定律以英特尔的共同创建人之一的古登·摩尔命名，他观察到每隔两年同样大的芯片中容纳的晶体管数量就会翻一番。此项定律于1965年发表，几十年来业界一直遵循着这个速度发展。每隔两年，芯片制造商就会施展魔法，在同样大小的芯片中塞入两倍的晶体管。而对于游戏主机这样功能固定的设备，这意味着他们可以在原来一半面积的芯片上实现同样的功能。索尼以自家PS的芯片证明了摩尔定律依然有效，而且还将继续有效。

2004年，索尼成功的将情感引擎和图形芯片整合到一枚硅晶中，这枚芯片的边长只有87毫米，只有最初芯片面积的5%。因为图形芯片和微处理器是一台主机中最贵的组件，索尼

将成本曲线狠狠压了下去。相应的，在市场上PS2的零售价从2000年的299美元下跌到2004年的149美元。此时PS2硬件不仅没有亏本，甚至每台主机还小有盈利。索尼看到了自己前期投下重资所取得的丰硕成果：他拥有自己的芯片设计，自己的芯片工厂，自己的加工处理技术，以及自己的组装生产线。虽然前期投入了巨额资金，但是最终在这台主机生命的末期生产出了便宜的主机，而未能先期投入的竞争对手在PS2面前灰飞烟灭。

而微软虽然不明白自己在芯片产业究竟有多么外行，但是他明了自己已经落后了很多。微软知道自己推不动英特尔和Nvidia让昂贵的图形工程师帮助Xbox降低成本，而且这两家公司决不可能放心的让对家设计一枚整合了两家产品的芯片。微软自己的机器在高昂的硅芯片成本上被卡死，而且这台机器还有另外一块昂贵的硬盘，公司手里握了一台源源不断吸走金钱的主机！微软极为需要一个能够理解他们财政处境的芯片行业伙伴，但是又不想麻烦从头创立一支芯片设计团队、建设一座硅圆工厂，也不想招惹上随之而来的其他头疼事情。DEC这样拥有自己从研发到生产硅圆一整套系统的公司一直受困于沉重的成本压力，最终在小巧灵活的PC机厂商面前败下阵来。

而硬件团队也无法为Xbox保证一些什么。它要削减主机成本的同时还要加快脚步按照计划开发代号为Xenon的下一代主机。当时，在削减当前主机的成本和开发下一代主机之间取得一个平衡是管理层面临的最重要任务。除了要削减硬件的成本，微软还必须持续不断的在各个地区首发Xbox主机，不断的对Xbox LIVE服务进行更新；Xbox界面要让玩家看起来有新鲜感；不断向游戏开发商发放新的软件开发工具，此外还要搞定新的市场规划。这些努力在Xbox在欧洲和亚洲的某些地区短暂的超越索尼起了关键作用。当然，这也意味着微软又花了不少钱。

所以，增加来自WebTV的增援决没有被视为闲得没事的局外人过来掺和。里兰德说道，他们被原来的团队视为援军。来自3DO的核心设计团队其实只有十几个人，他们立即开始了工作。他们的任务与Xbox基本上没有什么关系，现在他们的角色是领导Xenon设计的成员。为当时3DO负于PS复仇的时机到了。



当时几乎所有的微软硬件工程师都忙于削减成本，艾拉德在2002年2月指定迈克·阿布拉什成立一支为下一代Xbox主机研发芯片的团队。阿布拉什原来是游戏设计师，为ATG团队拉来了数目可观的图形专家。阿布拉什找霍尔姆达尔寻求帮助，而霍尔姆达尔又把这个消息告诉了拉里·杨。杨是另外一名WebTV的老兵，在山景团队负责半导体工程。




■Xbox在英国伦敦Virgin Megastore的首卖会十分盛大。

杨是一名37岁的WebTV工程经理，在蒂姆·巴彻尔离开以后接手管理芯片工程团队。杨在洛杉矶长大，他家本来希望他能够成为一名医生。他后来去了斯坦福大学，转了一大圈之后还是发现自己喜欢摆弄电脑，最后他成为了一名电器工程师。最特别的是，他非常喜欢半导体芯片设计，因为一部电子系统的全部技巧之处都藏在芯片当中。而这恰恰是最难设计的部分。他后来加入了太阳微系统公司研发SPARC芯片。他在那里呆了十年以后加入了WebTV的定制芯片研发团队。因为1997年微软收购了WebTv团队，他也随之成为微软的一员。现在他在微软的山景园区带领着十几个芯片设计员。

Ultimate TV化为灰土的当天，他就请手下的几名资深系统架构设计师尼克·贝克尔和杰夫·安德鲁斯与阿布拉什一起工作。他们还拉上了前3DO工程师格雷格·威廉姆斯为主机构思存储系统。

他们的要求一开始被拒绝了。一开始他们能够保留工作的原因是他们可以为削减成本提供一些经验和技术。但是后来微软为下一代主机四处寻找硬件工程师的时候，公司不得不再次启用前WebTV团队。

他们乘着特洛伊木马开走了Xbox团队最核心的部分，而且成了实际上的主导力量。尼克·贝克尔并不认为Xbox为WebTV团队带来了失败。“毕竟，”他说，“他们带来了他们的提议，而我们带来了自己的提议。这样两个团队的关系实际上更近了。一开始的时候他们的构想实际上更像一台PC，等他们最终完成的时候，结果是一台纯粹的主机，这正是我们的主意啊。”

现在命运之轮已经开始隆隆转动。对于山景团队来说，他们位于项目核心的新角色是个非常费力的差事。这意味着多年的挣扎和失败带来的磨练已经让他们为真正重要的大事做好了准备。在WebTv上失利的这帮人现在正为下一代Xbox摩拳擦掌。特里普·霍金斯现在是为手机制作游戏的数字巧克力公司的首席执行官，他颇为3DO遗留下来的火种转世投胎成为下一代Xbox感到自豪。

他后来回忆说，这个团队“就像一群组织起来的土耳其种马，最优秀最杰出的一群年轻人。”他又加上了几句：“就像身处理想国的皇宫中一样，他们是一群年轻的理想主义者。但是我们被干掉了。每一个人都将3DO公司看成被对手草割的失败公司。但是如果你知道这群年轻人做出的事情，你就会知道3DO的影响有多大。我们所做的贡献已经成为人类文化的一部分。我们的社会总是肉麻的吹捧成功者而低估失败者的贡献。”

从失败中汲取教训，坚韧不拔的寻求生存下去的机会，WebTV团队终于完成了对初代Xbox团队的复仇。不过这并不重要，因为二者已经融合成为一个团队。莱斯利·里兰德说每个人都知道目标是什么。Xbox 1.0的目标是切入市场，而Xbox 2.0的任务是打垮索尼。

“这一次，他们在牌桌上占了一个位置说话，”艾拉德说到。“他们是这个项目的完全持股人，是这个项目喜养的公民。他们是鱼网上最重要的那一根线。”

卷首特稿
特别企划
经典巡礼
典藏攻略
极限研究

# 第7章 CHAPTER 7 代号Trinity

Code Name Trinity

现在开始规划下一代主机已经晚了。山景团队几乎一无所知，而对手索尼，IBM和东芝的相应硬件开发团队的工作已经进行了两年之久。2000年早期的时候，五名索尼的硬件工程师就已经与五名IBM的工程师在德克萨斯州的奥斯丁坐在一起商讨大计。他们已经开始着手规划为PS3特别打造一枚芯片。一位曾经参加了那个会议的IBM工程师迈克尔·格什温德回忆说，他们当时讨论的是后来称为CELL的处理器架构。这是一个值得纪念的产品。与当红炸子鸡——英特尔最快的奔腾芯片相比，它并非使用单引擎以线性的方式完成任务。

而索尼一直到2001年3月才向世人公布他们已经与IBM和东芝结成产业联盟共同研发具有广泛用途的CELL系列芯片。它可以应用在多个系统当中，其中最主要的应用就是下一代游戏视频平台。就像索尼在PS2上的动作一样，索尼继续执行为PS3完全定制芯片以及其他大部分内部组件的策略。而东芝正在考虑从头开始设计一枚图形芯片与CELL并肩作战。这意味着索尼准备投入数十亿美元完成从芯片设计团队到芯片和系统生产工厂建设等一系列工作。如果IBM公司真的准备和索尼全力合作，那么它还能有剩余的人力与微软合作么？如果任天堂也抢在微软之前选定了关键部件的合作伙伴，那微软还能够与谁合作呢？

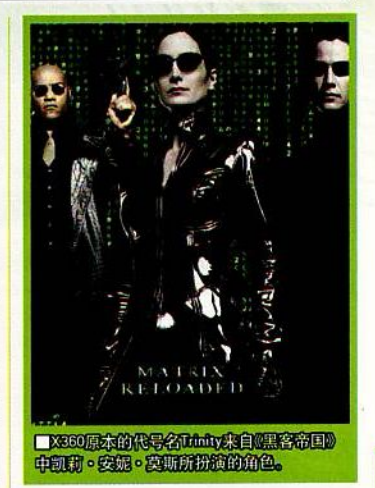
尼克·贝克尔给微软的新主机起了一个代号，名为Trinity，这个名字来自于在1999年席卷全球的科幻电影《黑客帝国》中凯莉·安妮·莫斯所扮演的角色——崔妮蒂。这个名字不仅酷毙，而且还很好的诠释了下一代Xbox的理念：这台主机将创造一个栩栩如生的虚拟世界，图像如此的逼真以至于人们无法将之与现实区别开来。他们用这个代号工作了一段时间，直到后来有人碰巧在微软的项目活动目录中又发现了一个名为Trinity的项目。其他人已经在进行一个名为Trinity的项目，所以Xbox硬件小组决定将代号改名为Xenon(氙气)，这是一种元素周期表中无色无味的惰性气体。选定这个单词做代号的理由只是这个单词中有一个X字母，氙气这个词并没有什么其他的含义，而且它比Trinity做代号的优越之处在于Trinity这个词可以有多种解读，可以理解成基督教中的三位一体或者世界上第一枚原子弹爆炸的试爆点地名，当然还可以理解成电影中的黑客女。尽管这个项目的名字不太引人瞩目，然而它是贝克尔和安德鲁斯苦苦等待多年的事业。

"我知道我们一定要大展拳脚，我早已按捺不住了。"贝克尔说道。"Ultimate TV灰飞烟灭，而要去做Silicon这样的项目时间又太长。我们研究了一下工作量，看看我们能做些什么。如果下一代Xbox主机要我们来做的话，我们就要把它做的漂漂亮亮。"

"我能去做Xbox的下一代主机太振奋人心了。"安德鲁斯说。

阿布拉什在设计的起步阶段给了团队很大的帮助。他曾经在id Software的FPS《雷神之锤》等业界顶尖大作中负责程序工作，还曾经在乔纳森·布莱克利麾下的ATG团队中参与指导了初代Xbox的设计。他总是能提出一些非常棒的点子，其中之一是开发一块集成CPU和图形芯片的芯片以便二者更紧密的合作，而不像以前PC之类的传统设备一样二者分开研发，互不相干。但阿布拉什在Xenon开始之后一个月就离开了微软。尽管他与贝克尔和安德鲁斯共事非常愉快，但他决定加盟朋友马克·萨特恩创办的Rad游戏工具软件公司。这家刚刚成立的公司准备研发更易生成3D图像的软件开发工具。阿布拉什一直对游戏开发持有这样一种观点，即硬件要简单，而软件要功能强大，这样才可能让开发人员尽可能的榨干硬件的机能。这种理念即使在他离开微软以后仍然在Xbox部门萦绕不去。在Rad公司，阿布拉什依旧为微软提供咨询，帮助确定图形系统如何工作。

此时34岁的贝克尔已经高升至技术负责人。这个家伙非常聪明，满脑子都是计算机图形的知识，不过他很少玩游戏。他出生于一个金属工程师的家庭，在英格兰的坎特伯雷长大。乔叟的作品《坎特伯雷故事集》中的故事就发生在那里。大概是贝克尔10岁的时候的一天，贝克尔的老爸给他买了一本电子方面的杂志。

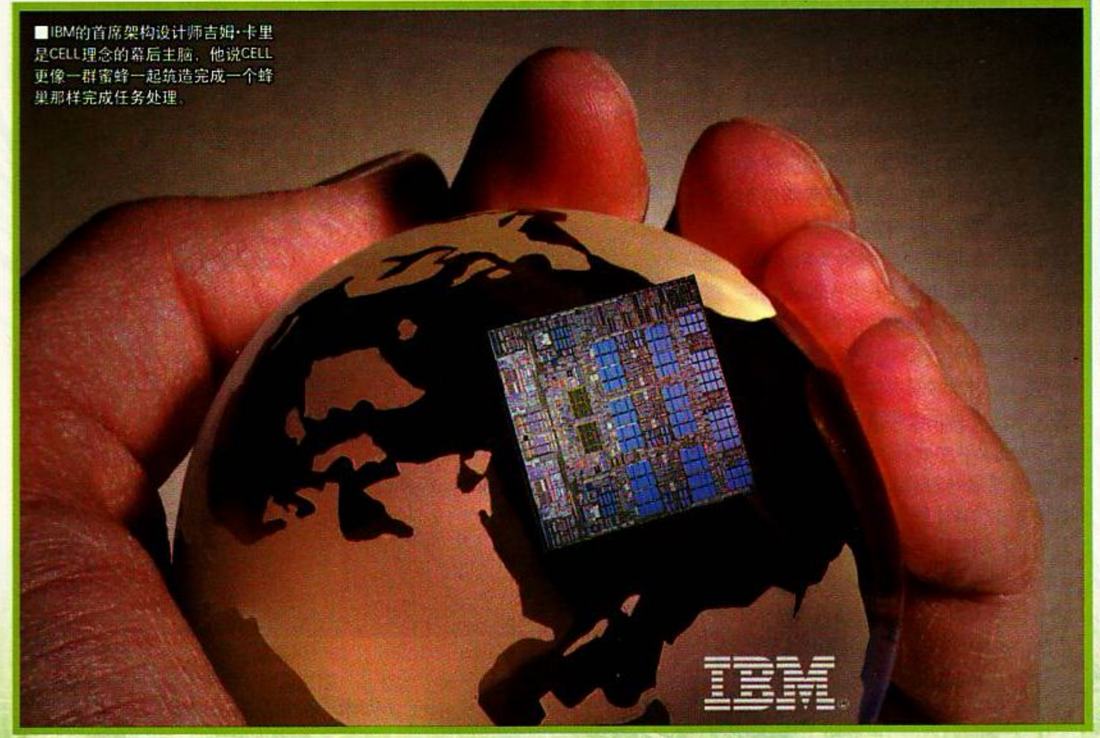


■X360原本的代号名Trinity来自《黑客帝国》中凯莉·安妮·莫斯所扮演的角色。

"我被彻底迷住了。"贝克尔说。

可惜电子游戏在他的童年中被剥夺了出去。他的父母从来没有给他买过一台游戏机，不过在1985年给他买了一台PC机，他玩的不亦乐乎。一开始让他着迷的一个游戏是《Nethack》。这个奇幻RPG游戏制作于20世纪80年代，只能在原始的字符显示器上运行的游戏没有图像，而是用ASCII字符在计算机屏幕上勾勒出地下城迷宫的道路。瓦格纳·詹姆斯·奥在Salon.com的一篇文章中写到："《Nethack》仍然是有史以来最好的游戏之一。"这是一个开源项目，这意味这任何人只要愿意就可以更改游戏的源代码，以对之做出改进。要想"看到"游戏的场景需要自己添加很多想像，因为游戏的主人公也只是用一个@字符表示。游戏中你可以用光芒之杖搞定很多兽人，不过魔法的冲击波会在墙上反弹回来把你干掉。贝克尔玩得鬼迷心窍。

感谢这段早期的计算机经历，贝克尔成为了一名电子工程师。1990年他从伦敦的帝国学院毕业，取得了电子工程学位。贝克尔继续攻读电子工程硕士学位。他偶尔也打打游戏，不过在每一代主机中他只玩一个游戏。在初代Xbox上，他玩的是赛车游戏《哥谭赛车计划》。幸运的是，他有机会告诉游戏开发人员他们玩家想要些什么。在大学时，贝克尔的一个朋友在苹果公司工作。贝克尔得到了面试



■IBM的首席架构设计师吉姆·卡里是CELL理念的幕后主脑，他说CELL更像一群蜜蜂一起筑造完成一个蜂巢那样完成任务处理。


■尼克·贝克尔是X360开发计划中最重要的技术人员之一。

苹果的机会，于是他23岁的时候来到了硅谷为苹果公司的视频采集卡部门效力。这只是一长串倒霉经历的开始。他所在的项目被撤销了，他跟着大批离去的苹果老员工来到了新成立的视频游戏公司，也就是3DO。1993年4月，他加入3DO做视频工程师。他跟着阿德里安·斯法蒂这样当时最顶尖的工程师学到了不少关于游戏主机图像的知识和经验。

"尼克非常出色，"3DO创建人之一罗伯特·米卡尔这样回忆道。"我甚至以为他不是从我们这里才开始研究图形技术。他就是那么棒。"

贝克尔不断积累经验，最终成为了诸位工程经理中的一员。他并非那种交游广泛的人，因为他与人沟通比较技术化，通常你能从他那里得到的回答只有几个单词。

许多失败的项目中都有贝克尔的身影。苹果砍掉了他所在的视频卡部门。在3DO，他所效力的M2技术项目未能取得成功。在WebTV，他所在的部门又在竞标中负于Xbox。在Ultimate TV，这个项目过早夭折。不过话说回来，构建硬件系统也是他的长处，他的经验是无价之宝。

计算机工程师杰夫·安德鲁斯是贝克尔的朋友和伙伴，两个人从3DO开始就伴随在一起。安德鲁斯是一个社区大学教师的儿子，在伊利诺斯州的洛克福德长大。上三年级的一天，他在一个车库销售中发现了一部业余无线电收音机，从此命运有了方向。他对技术的兴趣不断增长，而父亲为他买了一台Commodore Pet电脑的那天无疑具有纪念意义。早期的娱乐电脑先驱Commodore于1979年面世，安德鲁斯不仅在这台电脑上玩游戏，还为它写了一个粗糙的赛马程序。

他上高中时选修了电子课程并打游戏。后来他进入了伊利诺斯大学尤巴纳——香槟分校主修计算机工程。1988年，他进入了一家早期的通讯硬件公司——位于圣琼斯的Rolm公司。他在那个公司设计了几枚芯片，Rolm公司破产之后安德鲁斯进入了史蒂夫·乔布斯创办的Next电脑公司。在那里他遇到了几个像蒂姆·巴彻尔这样的朋友。巴彻尔后来辗转到了3DO，安德鲁斯也于3DO发售第一款主机的1993年来到了3DO公司。再后来安德鲁斯遇到了尼克·贝克尔，两人一起为M2主机设计芯片。公司财政紧缩时他曾经短暂地离开那里为Nvidia去做一项地狱般无法忍受的工作——研发世嘉主机的图形芯片。接着他和贝克尔又在CagEnt重聚。他的经历跌宕起伏。安德鲁斯说到："你必须小心翼翼。你必须保持绝对的竞争力。如果一个事情你仅仅做到OK的程度是绝对不够的。"

麦克·阿布拉什离开之后，硬件团队需要一个新的方向。山景团队来自WebTV和3DO的家伙们正忙于研发芯片构架，霍尔姆达尔指定格雷格·吉布森在雷德蒙德负责整个Xenon硬件系统的设计。吉布森将是山景团队设计成果的第一个用户。

31岁的吉布森在俄勒冈州的萨勒姆长大，后来取得了华盛顿大学的电子工程学位。就像许多其他微软的硬件工程师一样，他在Fluke公司呆了六年，设计手持式测试设备。他于1997年加入微软硬件部门设计键盘和鼠标。后来微软准备研发初代Xbox的时候，霍尔姆达尔首批指定参与工程设计的人中就有吉布森。1999年9月，他担任与英特尔和Nivdia关于Xbox芯片进行协调的技术经理。因为Xbox的芯片绝大部分外包出去完成，吉布森的角色就是与英特尔和Nvidia的团队进行沟通，监督他们完成工作。英特尔已经同意为Xbox提供微处理器和系统主板，而Nvidia已经同意设计一块专门的图形芯片和通讯芯片。吉布森要自始至终盯着这两个项目，搞定零零碎碎的杂事。霍尔姆达尔认为吉布森在此中居功至伟。

Xbox于2001年11月发售时，吉布森负责Xbox硬件所有的电子电气开发工作。Nvidia和Intel负责设计了初代Xbox的绝大部分内部组件，而吉布森的团队则在Xenon中取代了这两家公司的角色。现在他们正在检视主板的重新设计，机械部分的设计以及软件。要说微软在哪一方面最欠缺，当然是硅芯片技术的集成。这意味着微软需要确定时间表以确定何时重新设计芯片、为重新设计的芯片进行除错以及将样本送到工厂。这就是为什么在山景园区的芯片工程师们是如此的重要。

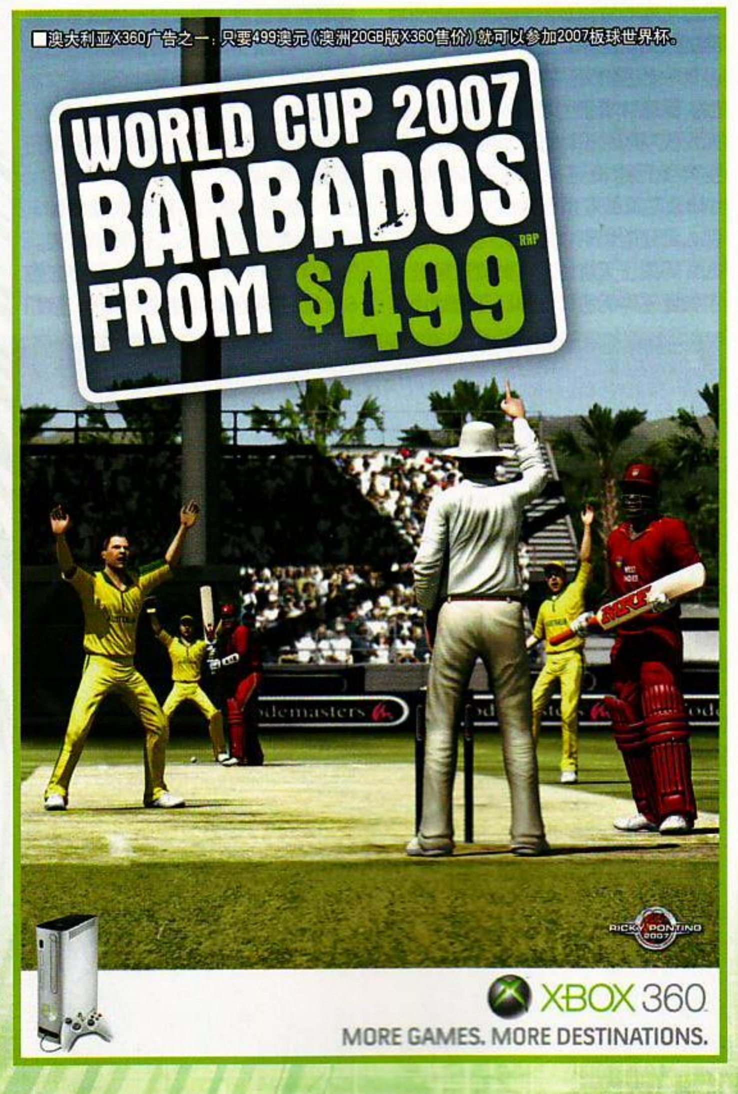
当他赴任Xenon硬件研发工作的时候，他的手下由原来的200名工程师变成了十几个人。2002年春天，吉布森的任务从Xbox完全转向了Xenon。他发出了明确的行进命令。不管这次情势如何，微软绝对不能再次迟到。

微软需要了解目前竞争已经到了何种紧张的程度。贝克尔雇用了一家位于加利福尼亚州蒂布伦市专做技术咨询的强·派迪研究公司。派迪公司在图形技术领域已经浸淫了数十年之久，麾下拥有涉及各个领域的市场智囊团供其调遣。索尼当时正在为CELL微处理器申请专利，所以贝克尔和派迪的咨询师以及Xenon的其他人一起仔细分析索尼所申请的专利资料。微软一方认为，索尼在系统设计的方式上犯了一个大错。这样的结构对于制作游戏来说太复杂了，成本十分高昂。分析团队甚至一度认为索尼准备在一枚芯片中放上3枚CELL，亦即总计27个处理器核心。当然，这项专利并未体现索尼真正的意图。但这个专利作为索尼策略的一部分非常明显的带有半导体专家久多良木健的深刻印记。

"这将是一项浩大的前期投资，而且我不认为他们可以在后期大规模的生产廉价芯片以后收回成本。"Xbox团队的软件负责人强·托马森这样说道。"显然我们认为巨额的资本投入并非必要，所以我们准备看看有什么其他的办法。"

微软不准备照搬索尼的策略，也就是完全重新设计一枚芯片，并且自己建设工厂把一切东西都生产出来。这么做时间上来不及，而且大家也不赞同这种耗神费力的方式。微软只需要打造一个专门为运行游戏而生的系统，而不用去启动一个冒险的项目完全定制一枚芯片——这可要花上好几年的时间。在设计初代Xbox的时候，微软选定的几乎都是已经现成摆在货架上为PC机研发的零件。这种办法大大节省了时间，但是这也意味着Xbox的生命周期不像专门定制芯片的主机那么长。其他的PC机零件将接踵而至，快速推动PC机超越游

■澳大利亚X360广告之一：只要499澳元（澳洲20GB版X360售价）就可以参加2007板球世界杯。



戏主机。微软这次的时间稍微充裕一些，可以设计一些定制的组件，但是他们仍然想要尽量利用PC硬件行业已有的研发成果。他们还想利用合同制造商在全世界快速增长的基础生产设施。他们可以自己不理生产过程，而用别人工厂生产出来的产品击败索尼。需要在多条战线上与竞争者作战的索尼正为钱所困。

Xbox硬件部分的负责人托德·霍尔姆达尔非常清楚他应该在怎么去做。他已经成功在没有微软自己工厂的情况下运营了鼠标业务。微软雇用伟创力这样的合同制造商为自己生产鼠标和键盘，而且第一代Xbox也是这样的操作方式。用虚拟生产的方式开展业务再正常不过了。

霍尔姆达尔已经知道任天堂曾经和图形芯片公司ATI在NGC主机上有过业务合作，而且他也考虑了WebTV团队在系统设计上的经验。ATI为任天堂设计了一枚图形芯片，不过他允许任天堂拿着这个芯片设计自己去找芯片生产厂按照自己的时间表签订合同。ATI通过芯片工程设计费和每一枚芯片的版税获取利润，但是任天堂拥有此项设计，并且不需要为每一枚芯片的生产再支付费用。任天堂拥有ATI所设计芯片的知识产权，这对于关乎利润的因素影响重大。霍尔姆达尔对下一代Xbox也想用同样的模式进行操作。

"我们第一次生产主机的时候时间非常紧，没有机会建立起这样的关系，"霍尔姆达尔这样说道。"整个的知识产权业务，共享知识产权库等等只能存在于幻想之中。我们汲取的教训是，你必须掌控自己的命运。"

霍尔姆达尔非常清楚，为了完成向市场出货的冲刺，微软注定要签下一些日后会后悔的合同。公司希望通过供货商尽可能降低成本，但是Nvidia的首席执行官黄仁勋狠狠回击了微软。这场战斗甚至走光到了公众面前。每一方都想通过仲裁程序寻求解决，这是惟一避免双方对薄公堂的途径。

黄仁勋想要重新修改合同，因为他芯片生产的良品率没有想像中的那么高。Nvidia不得不放慢图形芯片的运行速度以获得更高的良品率，但是问题依然存在。黄仁勋甚至威胁停止芯片出货。微软当然拒绝，而仲裁员站在了微软这一边。

微软内部的反思非常清楚。霍尔姆达尔希望能够更加完全地控制芯片的设计和生产。这将赋予微软对付供货商的更有利武器，这也是微软控制Xbox成本的关键所在。从微软的眼光看来，Nvidia和英特尔都保留了对自己芯片过多的控制权，成本削减以及决定何时降价完全按照他们自己的时间表进行。因为他们不愿意快速降低成本，微软也无法降低初代Xbox的价格。而且从兼容性方面考虑，似乎微软还只能继续和这两家供货商合作。老Xbox上的游戏在新Xenon上运行几乎是天经地义的事情。

霍尔姆达尔最不愿意看到的事情就是PC机历史的重演。1981年，IBM公司还掌控PC机系统的设计，但是他为了快速将产品推向市场，将技术决定权——也就是制造和利润——非常不明智的交给了英特尔和微软。IBM最终退出了PC业务，而英特尔和微软成为PC机行业的统治力量。

"第一次的时候我们不知道该做什么，"吉布森说，"如果我们真的知道的话，我们进入游戏行业时一定会感觉更加恐怖。我们与对手相差悬殊，却还要玩命按时完成开发工作。我们几乎没有时间回头重做。我们下定决心要改变游戏形态和游戏工业。我们埋头苦干，抢时间把产品摆到货架上。当我们还在组建团队的时候，日本商场的货架上已经摆满了PS2。

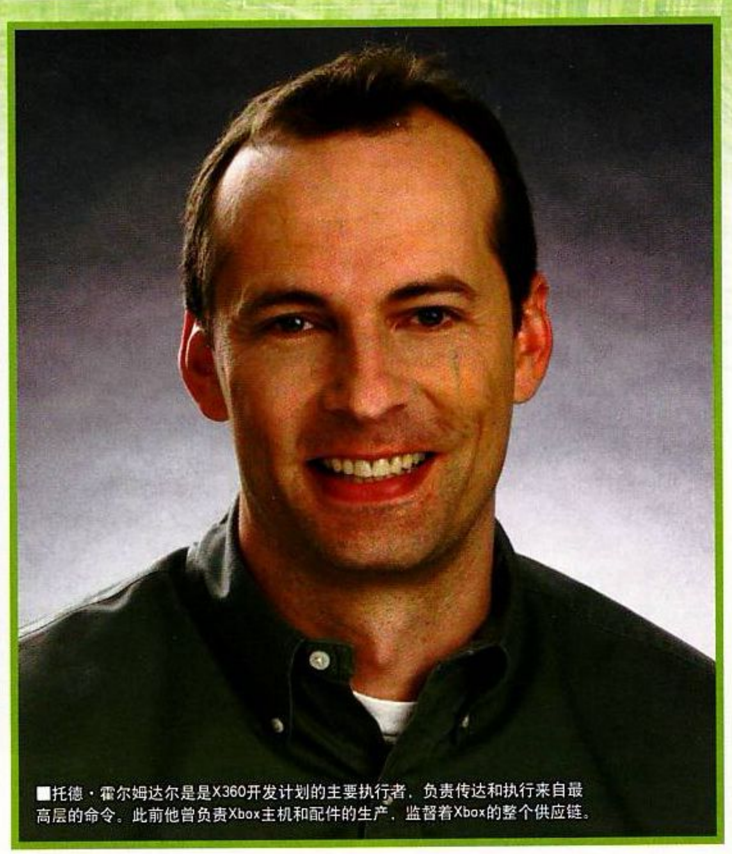
吉布森开始召集一队电子和电气工程师为游戏主机系统的设计勾画草图。他要求山景团队撒开大网搜罗一些可能为关键芯片所用的技术，包括超级计算机的架构，公司服务器，苹果台式机，标准PC，甚至还包括移动电话。

"我们想要看一下一切肚子里面有一台电脑的设备，"吉布森说。"我们要心胸开阔。"

为了廓清芯片生产战略，霍尔姆达尔与在山景管理硬件团队的拉里·杨讨论了他自己的想法。

"我从中了解到，"杨说道，"寻找合作伙伴的策略根本不同。PC行业的标准做法是，保持零售价格不变的情况下提升性能。这种模式与游戏主机截然不同。主机行业里你需要在功能一定的情况下不断降低成本。与一个商业半导体公司合作达成削减成本的目标太难了。他们的通常做法是在保持成本不变而使性能翻番。他们根本不会生产一枚芯片长达七年之久。他们骨子里就不是那种公司。"

杨的团队开始着手确定微软将如何控制从削减芯片成本到整合组件的进度表。幸运的是，全球化站在微软这一边。台积电这样的芯片生产厂和伟创力这样的合同制造商现在规模更大，有能力应付数量巨大的游戏主机所带来的需求。硬件从设计到最终出货的整个流程中，每一个细节均有专业人士把守，这些专家能极为高效的处理具体的单个任务。



■托德·霍尔姆达尔是是X360开发计划的主要执行者，负责传达和执行来自最高层的命令。此前他曾负责Xbox主机和配件的生产，监督着Xbox的整个供应链。

每一个中间人——也就是代工厂——都赚取自己的一份利润，而这些中间人所拥有的专业优势能够让采用外包生产模式的公司取得对那种自己垂直管理模式下事无巨细全部包揽的公司非常大的灵活性和领先幅度。伟创力的资深副总裁兼Xbox生产负责人吉姆·麦库斯科尔说现在甚至包括索尼这样的日本电子巨头在内也在采用外包生产的方式。微软不需要进军硬件或者芯片制造行业，但是他需要控制供应链的关键部分以使奇迹发生。

"全球化的要义在于，他拓展了你能与之共事的合作伙伴的范围，如果你需要什么东西，不比事必躬亲地自己生产出来。"杨说道。"最重要的事情是你能否控制供应链的关键节点。然后你就可以敲打为你做事的关键伙伴，他们赖以安身立命的只有他们自己能做的那一件事情。这样你就可以把命运掌控在自己手中。"

在山景园区内部，杨的团队不断扩编。芯片架构师，设计验证工程师，物理工程师，操作员，供应链经理，以及规划员不断的加入进来。他们发现了一个从头设计一枚芯片的良机。Xenon非要有这枚电视编码芯片不可，游戏机要用它完成录制和回放视频的任务。完成这枚芯片的设计只动用了区区10名硬件工程师，部分原因是微软通过Ultimate TV项目拥有了自己的编码技术。这是WebTV的宝贵经验获得回报的例证之一。

但是微软停了下来，因为它不想成为一家硬件公司。它并不需要把自己变成索尼才能击败日本电子巨头。杨、吉布森和霍尔姆达尔都看到了一种以混合模式超出索尼的可能性：他们可以启用自己的工程师对芯片生产商提供的芯片进行定制修改。这种半定制的设计将特别针对游戏主机市场，但也能够利用针对PC机已经投入进去的海量工程资源和经验。

"我们为X360这一代主机建立了一个整体的业务模型。"杨说道。

所有的这一切决定都归结到一个决定之上：这台主机准备什么时候首发？看看CELL项目吧，微软推测索尼甚至可能在2005年就能拿出主机首发。这为微软自己的主机定下了日程表。从史蒂夫·巴尔默到罗比·巴赫到J·艾拉德，他们都认为微软的主机绝对需要与索尼同时首发或者更早发售。如果不能达成此目标，一切抢占市场份额的希望都将荡然无存。

"甚至在我们有了概念之前，2005年这个时间已经摆在我们面前了。我们说，在2005年开始玩下一场主机游戏非常重要。"霍尔姆达尔这样说道。

"如果是这种情况，我们还有多少时间？"杨说道。"我们以倒推的方式确定我们的工作。"

大概需要两年的时间搞定从制作招牌游戏到设计半定制的芯片等一切关键的工作。这意味这一切重要的工作都必须在2003年秋天之前开始。他们甚至有可能需要更多的时间。

# 第8章 CHAPTER 8 来自3DO的尖兵 The Advance Scouts From 3DO

尼克·贝克尔、杰夫·安德鲁斯和格雷格·威廉姆斯一起在山景园区独自工作了一段时间。他们需要决定一台游戏主机如何构成，需要达到多高的性能表现，最关键的部分是系统的大脑——微处理器和负责生成动画以及显示输出至电视机的图形芯片，他们必须把这些芯片的里里外外都弄个清清楚楚明明白白。

两枚芯片都以不同的速度执行运算，他们必须加以定制改造以处理需要芯片执行的任务，这意味着微处理器和图形芯片都需要特别设计。这些芯片占成本的比重最大，而且大家对它们的关注也最多。但是此外系统中还有数以百计的外围组件。

山景团队必须决定系统需要哪些芯片，还要关注目前业界在研发哪些芯片。如果已经有人在研发一款与微软所需要的芯片功能相似的芯片，只要采用这款芯片再加以适当的修改，就可以大大节省所需要的时间。这几乎能起到和定制芯片一样的效果，但是时间要比索尼短，风险也比索尼要小。

显然，图形芯片已经有了长足的进步。但是主机行业的一个问题是，它所采用的芯片一直落后于PC机行业的顶尖芯片。电视机的横向分辨率仅有480P，也就是使用480行点阵来显示图像，所以图像从来不如PC显示器那么清晰锐利。但高清彩电早已蓄势待发，业界承诺高清彩电将带来图形分辨率的跨越式提升。

显然，微软面临的一个需求是下一代主机一定要有能力应对宽屏高清彩电的分辨率。初代Xbox可以在一台普通的模拟彩电上显示图像，也可以支持数字电视的最低格式480P，因为这种显示模式以逐行的方式在屏幕上显示480行线。这一次工程师觉得他们应该再进一步支持到真高清，也就是720P。当然，他们也考虑到高清彩电不同版本的标准依旧悬而未定，所以高清彩电这个概念下可能有多种不同的分辨率。各个不同分辨率的差别就好比一名玩家先以800×600的分辨率玩PC游戏，然后再以1024×768的分辨率玩游戏，他一定会注意到图像更加锐利，更加清晰，细节更加丰富，而且更易突出重点。对于玩家来说，他们可以注意到草叶尖利的边缘，篮球运动员皮肤上的汗水，或者是他们肌肉猛地一下绷紧。

这意味着他们将要把数以百万计的多边形塞到图形芯片中。图形芯片公司对于在此等分辨率下渲染动画并显示在比电视机细节多得多的PC显示器上已经得心应手，但是游戏主机承担不起这么高的成本，也不允许产生这么大的能耗。现在的任务转换成了这台主机需要运行什么样的游戏，这些游戏需要强悍到何种程度的性能，再拿这种性能与最好的显卡生产商已经实际存在的技术比对。

"对我们来说，2002年一直都在致力理解那时的技术能做到何种程度。"格雷格·吉布森这样说道。他于春季加入了贝克尔和安德鲁斯的队伍。

2002年上半年，山景团队一直忙于研察技术领域的可能性。咨询人员询问了每一个曾经设计微处理器或者图形芯片的工程师。这两个芯片的选择至关重要，因为他们决定了游戏运行情况如何，况且他们大概要耗去主机一半的成本。

杰夫·安德鲁斯造访了斯坦福大学的计算机科学教授比尔·达利。他正在带领自己的团队设计一枚新的名为"Imagine"的芯片，这枚芯片的架构采用了一种名为"流处理器"新概念。"流处理"的设计激起了安德鲁斯的极大兴趣，而且2002年4月就已经拿出了第一个版本。但是它存在的问题是为它编程极为复杂，而且在某些方面与索尼的CELL架构比较类似。在咨询了微软内部的软件专家安德鲁·古森和特雷西·夏普之后，安德鲁斯意识到微软不可能采纳一个非常复杂的编程模型。

"我们是一家拥有硬件工程师的软件公司，"安德鲁斯说道。"我们绝对不可能采用一种类似CELL的架构，然后强行塞到雷蒙德那帮人的喉咙里让他们吃下去。"

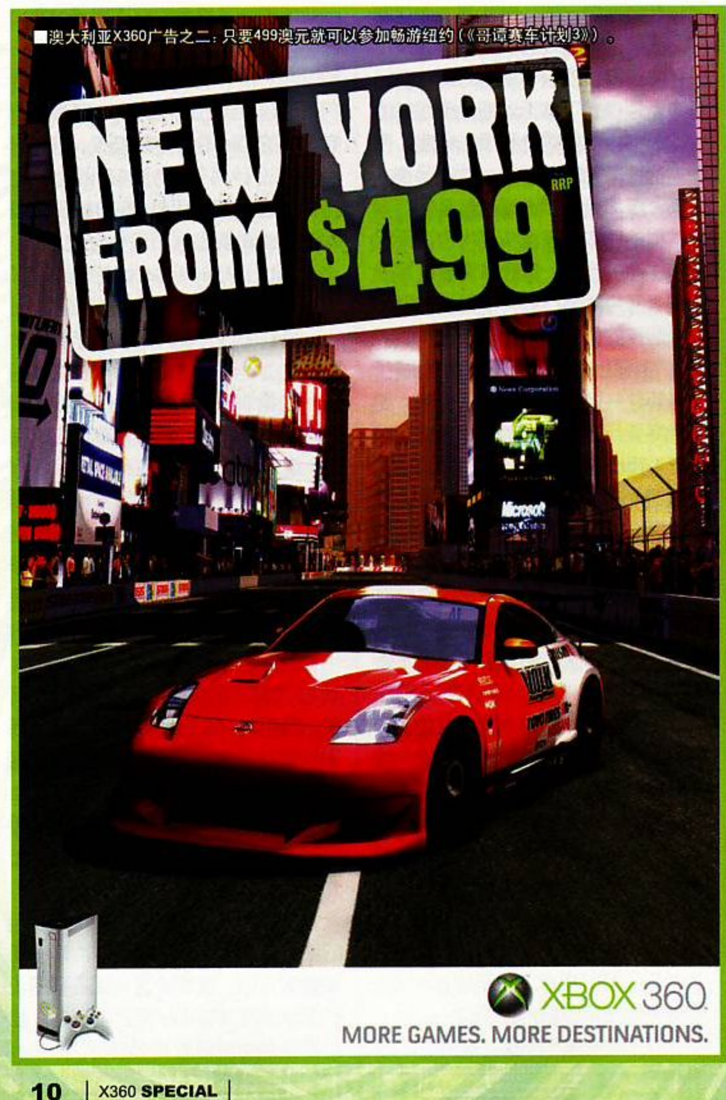
安德鲁斯也与PMC-Sierra、全美达、Broadcom等芯片提供商会面。Broadcom位于加利福尼亚州埃尔文，是一家极为活跃的通讯芯片制造商。它刚刚在狂热的互联网通讯大潮中以20亿美元的价格收购了微处理器新秀Sibyte公司。安德鲁斯极为欣赏Broadcom公司的解决方案，但是他对与一个未经考验的微处理器架构保持紧密的合作不能不持有极大的保留。

微软的团队觉得自己必须赶上索尼下一代主机在2005年的首发，所以他们咨询那些供货商目前已经有了哪些解决方案。他们也咨询了将拿到设计以后为微软付诸实际生产的芯片生产商，亦即合同加工工厂。这是因为他们必须在芯片设计与合适的生产技术间取得平衡，这样才能真正兼顾成本与性能表现。

芯片制造工艺的衡量标准是生产线所能产生的电路的宽度。宽度的单位是纳米，也就是十亿分之一米。2002年绝大部分芯片的电路宽度是180纳米，而到了2005年，随着设备和技术的改进，电路宽度到达了90纳米。电路宽度的显著改善能够极大的影响到芯片的成本。同样的芯片设计如果采用180纳米技术的设备生产，要比采用90纳米技术的设备生产要大上许多倍，从而也贵上许多倍。所以微软不光要采纳正确的芯片设计，还要采纳正确的生产技术。

问题在于，生产技术的改进可能成功，也可能失败。过早的把宝押在一项新生产技术上无疑要承担相当大的风险。有时候需要几个月甚至一年的时间搞定新芯片生产工艺之中存在的瑕疵。芯片设计者设计一种新的生产流程，有时候甚至在芯片生产的最后日期之后才能发现自己的芯片设计无法在生产线上产出可靠的芯片。这就是为什么微处理器设计商说设计这样的芯片无异于俄罗斯轮盘赌。你为自己的赌注投下了先期好几年宝贵的时间，但是在很长一段时间之后才能发现此举是否属于朝自己的脑袋开了枪。微软到芯片工厂实地考察，自己作出判断看这些芯片生产商在2005年是否有足够的产能以微软需要的芯片宽度生产出数以百万计的芯片。

山景团队四处探听消息，捕捉每一个细节，探求每一种可能性。WebTV硬件的老兵比尔·阿达麦克于2002年年中成为Xenon项目的第12名硬件工程师。尼克·贝克尔是图形芯片架构的技术负责人，而阿达麦克担当程序经理，具体掌管关键芯片的业务和时间表。他的手下有图形芯片程序经理马苏德·福德，后来他又拉来




■澳大利亚X360广告之二：只要499澳元就可以参加畅游纽约（《哥谭赛车计划3》）。

了丹·库珀担任微处理器程序经理。

安德鲁斯第一次造访IBM的时候在路线图上未能发现任何振奋人心的产品。阿达麦克本来是想看看IBM在微处理器技术上可以有何贡献。IBM曾经一度看起来对此相当漠然。它已经锁定了索尼的芯片业务，而且还有可能再次为任天堂提供芯片。看起来它不想把微软的业务也揽到自己身上，况且IBM的工程师极为担心自己有没有足够的时间搞定这些业务。

阿达麦克与IBM的微处理器专家戴夫·施比匆匆聊了几个小时。阿达麦克曾经在IBM效力了两年，他判断IBM有可能成为一个理想的合作伙伴。就在微软开始为自己的芯片四处张望之前的六个月，IBM为他的芯片工程师们启动了一项新的业务，即向外提供芯片设计和工程服务。这意味着蓝色巨人将聚集起世界上最顶尖的芯片天才并雇用他们为外部公司效力。他们为其它公司设计芯片，然后由IBM公司自己的巨型芯片工厂生产。尤其是IBM在纽约的东菲什基尔的新芯片工厂投下了数十亿美元之后需要找到足够的业务喂饱它。



■ATI最终从Nvidia的手中夺走了X360图形芯片的订单。

“这个团队的组织对我们来说极为完美。”阿达麦克说道。

讨论了两三次以后，IBM公司终于聚集起合适的人选商议此事。优秀的IBM工程师查理·约翰逊最擅长售前谈判流程，他终于打开了以前遮遮掩掩的秘密，向微软展示了IBM所能提供的技术。这其中包括一些处理器核心，以及足以作为定制芯片心脏的预生产设计，这与微软之前的构想不谋而合。阿达麦克坐飞机到了纽约的罗彻斯特。他进入占地广大的IBM园区，觉得自己就是微软的大使，可以为两个巨型公司之间冷战的解冻贡献出一分力量。在他去开第一个会的路上经过了一个开着门的办公室，里面有几十个人。他想，这绝对不是给我开的会。但是他们邀请他进入这个会议室。房间里有26个人，每个人都准备了一份演示文档给阿达麦克看。IBM的团队刚刚完成了一项低成本服务器的设计。阿达麦克参观了IBM的实验室，情况非常满意。

山景团队也在努力研究图形芯片生产商提供的产品路线图。当年38岁的工程师马苏德·福德为着此目的加入了这个小小的团队。作为一名计算机科学家，他从加州大学戴维斯分校拿了一堆计算机科学学位，也经历了从3DO到Ultimate TV的严酷考验。他一开始加入了初代Xbox的硬件团队削减成本。他不怎么玩游戏，但是福德将成为Xenon图形芯片的工程程序经理。他开始与芯片制造商谈判，问他们能为下一代主机芯片提供哪些条件。这一次与图形芯片厂商的谈判并不困难，因为Nvidia和ATI是仅有的数十亿美元级别的公司，也只有他们有足够的财力进行定制芯片的研发。当然微软也考虑了从其他来源，例如小型图形芯片公司S3，这家公司提供了一种极富吸引力的低成本设计。他们还考察了位于加州密尔皮塔斯的工作站图形公司3Dlabs拥有的技术。

“我们的想法是利用几乎现成，即将进入市场的东西。”贝克尔说道。

ATI近几年的财报一直都提不起气来。它在2002年8月终结的财政年度里目标销售额为10亿美元，而2000年的销售额为13亿美元。ATI已经连续两年亏损，而且从任天堂业务中得到的版权收益不如预想中的那么高。但是在2002年7月，ATI终于拿出了一款PC图形芯片在高端游戏业务上击败了Nvidia。Radeon 9700经过两年的研发，终于将Nvidia赶下了霸占数年之久的性能王座。虽说这枚芯片并不便宜，但性能上的领先是一枚重要的谈判筹码，ATI有望以此争取微软对自家技术的青睐。

当时ATI的总裁是戴夫·奥顿，他和鲍勃·菲尔德斯特恩感觉自己有机会争取到微软的订单。他们在加州圣塔克拉拉的硅谷有一个团队。奥顿自己就身出圣塔克拉拉团队，而且这个团队还是任天堂2001年9月日本上市的NGC主机图形芯片的主力。这个团队当时正在构思下一步行动，也就是为NGC主机继任者准备图形芯片。但是ATI在多伦多，佛罗里达州和马萨诸塞州也有规模可观的团队。如果ATI能保证这些团队之间完全隔离，他们完全有可能同时为任天堂和微软提供图形芯片。

甚至在还没有签订合同的时候，菲尔德斯特恩就指派了一小队工程师做初步的芯片架构设计。他们早已认真考虑过下一代主机的设计，而且有了一些构想，能够满足实现高性能表现的同时压低成本的需要。他们将该项目命名为“C1”。另一位ATI副总裁里克·伯格曼说，解决方案的关键在于他们所提供的绝不是又一个PC机图形芯片的改版。它将满足微软欲图为游戏玩家带来高清游戏体验的需求。

“我们将从头开始为游戏主机打造一枚图形芯片。”菲尔德斯特恩说道。

Nvidia也同样接纳了来自Xenon团队的访问。位于圣塔克拉拉的芯片设计团队与雷蒙德的之间的关系不怎么和谐。它们设计的初代Xbox的芯片就没有按时交货，当时他们遇到了一个奇怪的Bug。原型芯片已经通过了检验，可是一插到测试主板上系统就无法正常工作。一个海豚游泳的测试正常运行了好几个星期，可是一加载另外一个软件海豚程序就立即崩溃。Nvidia的工程师花了好几个星期的时间才发现问题出在糟糕的供电设计上。供电部分间断性地向主板输出电涌导致系统崩溃。这个延迟损失了好几个月的生产时间，微软不得不缩小首发的规模。

“我们当中的很多人一提起那只海豚依然会做噩梦。”霍尔姆达尔说道。

由于ATI取得了不错的进展，Nvidia心如刀割。它正在向2002年度销售额19亿美元的目标迈进，而且在许多领域占据了对ATI公司的先机。但是Nvidia的工程师在设计高能耗的Geforce FX系列芯片的过程中走了许多弯路。工程师们为约翰·卡马克的ID软件公司的人气顶尖大作《毁灭战士3》专门设计了硬件，但是游戏没有按时发售；Nvidia的工程师还希望微软能够按时向外公布新的图形硬件标准，也就是DirectX，但是他们又猜错了时间。Nvidia能够切入系统芯片组领域还多亏了Xbox，要知道支援PC机CPU的芯片组可是市场上一块很大的业务。当时Xbox占了Nvidia营业收入的20%，但是两家的关系非常不好，微软和Nvidia还处在初代Xbox图形芯片价格的仲裁程序当中。

他们刚进行完一项仲裁，另一项仲裁又不可避免的出现了。在这一起仲裁案中，双方在一个最细小的细节上展开了激烈的争吵。Xbox业务发展负责人布莱恩·李不想让黄仁勋就这样扬长而去。李想为自己建立起一个在Nvidia面前斤斤计较、寸步不让的形象。微软宣称Nvidia承诺过芯片的良品率可以达到100%，而黄仁勋说压根没有这回事。结果事与愿违，黄仁勋进行了反击。第二起仲裁案一直到2003年2月才宣布完结，这正好是Xenon的规划阶段！这桩仲裁最后涉及的金额不到10万美元，而后果是微软觉得自己的合作伙伴真是糟糕，而Nvidia也觉得自己的合作伙伴实在要命。

“毫无疑问，我们再也不会和Nvidia合作了。”一名微软官员这样说到。“摩擦不断，纠纷不止。”

“难以置信，”一名Nvidia老员工



■微软正是通过IBM才得以飞黄腾达。

说道。“我们真的再也不想再和他们一起共事了。”

硬件新理念的探索与调查只花了几个月的时间，但是已经覆盖了一大块领域。Xenon开始像气球那样膨胀，越来越多的工程师加入了这个项目。团队必须要决定他们需要什么样的架构，还要更加详细的了解硬件上将运行什么样的游戏，此外还要时刻关注竞争对手的动态。团队一定要紧密留意芯片生产商在接下来的几年里能够实际完成何种工作，而且还要了解工厂也就是合同芯片制造商能够为微软提供多少产能。工程师建立了一个虚拟的主机处理模型模拟实际主机的运行，以决定他们在系统中需要哪些组件。关于技术的讨论覆盖到了每一件能够想像的到的细节。

举例来说，微软希望系统平台能够保障每一个玩家实时向其他玩家发送信息。在初代Xbox上，由于软件设置和硬件配置不可能实现这一目标。而这一次通讯功能被直接嵌入芯片。另外一件事情是系统的安全性。迪纳特·莫拉艾斯已经决定这一次的安全算法将直接植入硬件，而CPU也必须能够兼容所有保护主机完整性与一致性的措施。一项微软所申请而由他出面注册的专利显示，他甚至梦想有一种措施能够保护主机不被假冒的ROM芯片所蒙蔽，这样可以让每一台连上网的主机都有一把惟一的加密钥匙进行保护，并且确认一台主机是否在使用合法的软件或者其他组件。

而此时IBM已经研究出了一个加密引擎，这个引擎可以在微处理器的内部加速数据通讯的编码和解码的速度。麻省理工的安德鲁·兔子·黄和其他人已经给了微软一个教训，那就是任何人都可以用廉价的设备监听芯片之间数字通路上的数据流。但是这一次，IBM有办法让加密数据直接从内存流向CPU。即使有人想监听两枚芯片之间链路上的数据也只能得到经过扰乱的字节。加密加速器在CPU内部紧挨着处理器。这样，在数据被实际使用之前就已经被加密引擎处理过。IBM的资深安全和盗版业务经理查尔斯·帕尔默拒绝透漏直接关系到微软的保护措施，但是在游戏主机首发之后IBM向大家描述了一项名为“安全蓝色”的加密技术。这项技术将加密措施直接嵌入硬件系统。2006年一次关于安全蓝色的叙述中，帕尔默说该技术已经投入使用。他又说：“直到现在，硬件层面可靠的端到端安全措施依旧难以实现。系统的安全性只取决于最弱一环的强度。”

安德鲁·黄本人说他相信微软这一次大概得到了教训，将会采用一种为每一台主机加密的方式，这样即使一枚芯片的安全算法被破解，黑客所获得的密钥也只能在那一台被破解的主机上有效。这种系统将很难被攻破。

“也许他们为每一台主机都准备了不同的钥匙，”黄说道。

2002年下半年之前，整个项目的图景已非常明晰。微软设计芯片的团队开始明了他们将在Xenon上完成哪些工作。贝克尔和安德鲁斯想将他们的想法付诸测试，看在给定的芯片成本之下如何得到更高的性能表现。他们非常清楚自己需要在一个便宜的主机盒子里塞进去尽可能多的处理能力。PC处理器加大能耗取得更多处理能力的典型做法会让主机变成一块烧红的铁块，这只不过是一只无脑的速度猛兽，照这样下去，他们产生的热量迟早会将主机烤化。让芯片更大更热这种办法实在缺少吸引力。

如果在一枚芯片上使用更小的处理器，贝克尔和安德鲁斯认为他们可以在速度和能耗之间取得一个平衡。他们的想法是可以人为降低芯片的实际运行速度以减少发热量。但由于系统有数个处理器同时运行，主机可以在给定的时间内完成更多的工作。在某一个特定的时间，每一枚处理器或曰核心都可以处理一个不同的线程或者子程序。这种多核心的处理方式以前已经经过了试用，但是当前并不流行；主要阻力在于将一个软件任务展开并分配给多个处理器核心实在太复杂。这是一项很自然的妥协。

但是贝克尔和安德鲁斯已经看到了在超级计算机和服务器中多核心以及多线程解决方案早已投入实际使用。这两位不光是芯片设计人员，他们所耗神费力的工作是设计一个系统。他们对编程难度有很大挑战性的硬件平台并不感冒，而且坚信即使有一片处理速度飞快的微处理器，但是系统其它部分的速度跟不上也无济于事。举例来说，PC机一般拥有一枚快如闪电的英特尔处理器，但是数据传输和内存芯片的发展一直跟不上英特尔的脚步，后果就是PC机系统经常失调，而PC机微处理器的设计也经常被其他因素扭曲。格雷格·吉布森一再强调他们需要在日程进度、能耗、性能和成本之间取得平衡。

至于多核心所带来的编程困难，贝克尔和安德鲁斯另有打算。如果他们的团队能提供方便的游戏开发编程工具，游戏开发商也可以学习如何使用此开发工具。如果微软使用Power PC等知名芯片架构的修改版本，软件程序员也可以使用该架构下的开发工具榨干硬件的机能。这将有助于把开发十分困难的多核心结构和游戏开发商之间隔离开来。

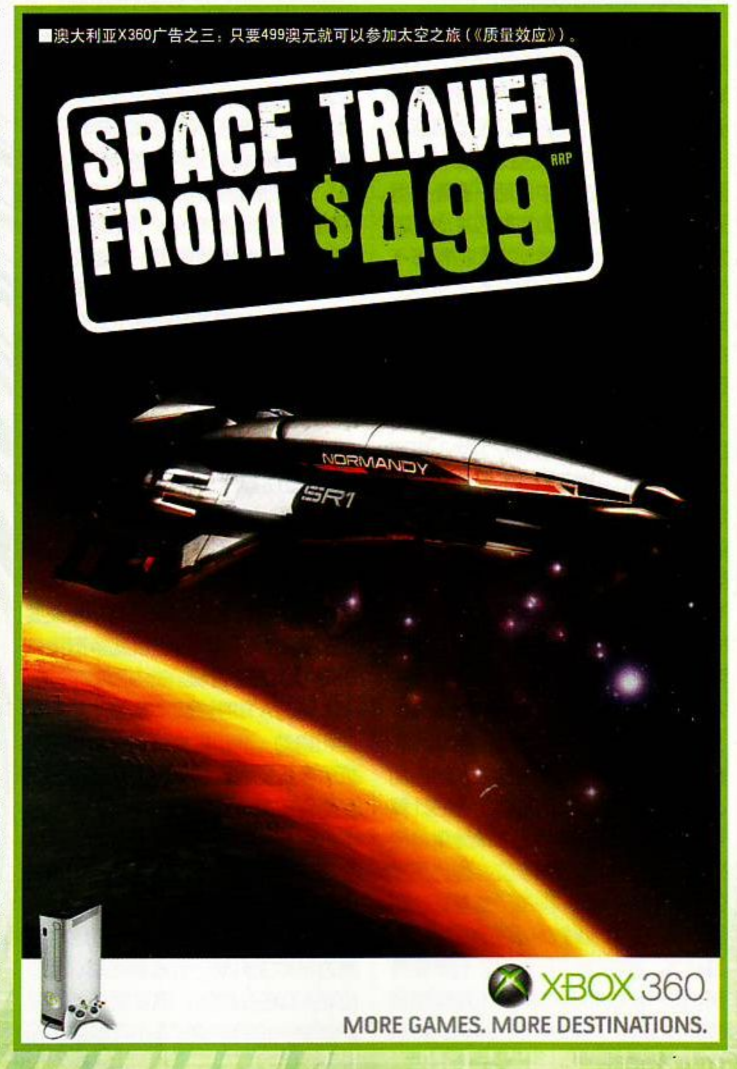
阿布拉什就一直主张这个办法。这个理念得到了不少人的支持，于是硬件团队又回到了芯片制造商那里，询问他们有那些多核心芯片正在开发过程中。但是他们已经为甩开英特尔和Nvidia等微软的长期伙伴转向他人做好了心理准备。

“最初的几个月中，我们逐渐认识到这一次将采用多核心以及多线程处理，”贝克尔说道。“这样在一定的功率下能够完成更多的计算。我们当时还处在构想的早期阶段，知道以后实现的难度非常高。”

如果这次有一枚强力的CPU，好处非常多。玩家能够注意到电脑控制的活动物体有更好的人工智能。敌人会蹲下躲避攻击，他们还会协同策划，从四面包抄玩家打败玩家，而且每次的场景都不一定一样。初代Xbox中的声音处理需要Nvidia媒体与通讯芯片中专门的部分完成，而这一次CPU已经快的足以用软件搞定，这大大简化了南桥芯片（Nvidia在初代Xbox中所提供的媒体与通讯芯片）的设计。强力的CPU完成这些工作以后会大大缩减基于硬件的声音功能。

贝克尔和安德鲁斯原先预计他们可以在一枚芯片上放置8到16个核

■澳大利亚X360广告之三：只要499澳元就可以参加太空之旅（《质量效应》）。




卷首特稿
特别企划
经典巡礼
典藏攻略
极限研究

心，而且知道他们这些将系统设计成为多核心多线程的决定会引发微软经年累月才建立起来的盟友之间的根本变化。他们没有向外透漏此事，而是将这些决定埋在心里，一直到积累起足够的论据作为弹药说服对方。

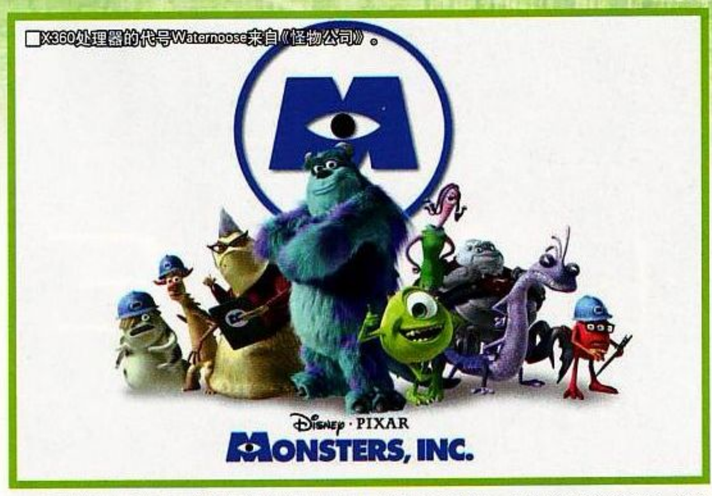
安德鲁斯为微软在硅芯片结构上可能的选项准备了一份白皮书。白皮书中描述了三种可能的想法。首先，微软可以采纳纯英特尔的解决方案。这种方案可以取得很高的主频，但是发热量非常大。微软还可以用一组芯片解决问题，其中一个是大的英特尔芯片，而另用几个核心协助完成任务。第三种，也是安德鲁斯认为最好的解决方案，是采用来自IBM的多核心处理器。9月上旬，盖茨带着这份白皮书开始了他的"思考周"。每年他都有一段时间离开，单独考虑公司事务，研究重要的议题。想当年盖茨在1995年的思考周读完艾拉德的白皮书之后写下了那份关于互联网狂潮的著名备忘录，详细阐述了微软将如何调集自身的资源加以应对。盖茨这一次的思考周读完了安德鲁斯的白皮书，似乎赞同他的每一个观点。

"我真希望有人冲我大叫一场。"安德鲁斯说道。

因为他们很早就涉及到了如此富有争议性的议题，所以也就顺理成章的成为Xenon规划者中最早安排与盖茨和巴尔默举行会议的人。盖茨当时的头衔已经是首席软件架构师，他希望在一个大项目还处在初始阶段时就能听到汇报，而不喜欢一个团队为他呈上几乎已经完成的计划。他希望能够提出自己的建议，并且从项目的早期就监视进展以维持项目沿着正确的方向前进。拉里·杨战战兢兢的中途加入了会议。

看起来IBM的Power PC芯片组是最好的解决方案。贝克尔和安德鲁斯都曾经协助设计过以Power PC芯片组为核心的3DO M2解决方案，所以他们非常清楚Power PC架构下能够实现什么样的功能。贝克尔第一次与盖茨一起开会，他紧张的只顾埋头讲述自己的幻灯片。后来霍尔姆达尔对贝克尔说他讲的非常好，但是至少应该每隔一会把头抬起来看看大家。他们都问盖茨和巴尔默是否有胆色与IBM再次结成联盟。要知道，IBM可是在盖茨老谋深算控制PC机操作系统的举动后失去了对计算机行业的垄断统治。他们匆匆准备了这次汇报会议，不过发现盖茨和巴尔默都非常愿意听取并考虑他们团队的想法。

"我们惊喜的发现他们二位的思路非常开阔，对我们真是一个很大的解脱。"杨说道。



■X360处理器的代号Waternoose来自《怪物公司》。

盖茨和巴尔默非常中意他们所听到的汇报，并愿意为芯片厂商签发支票，这样他们就可以转入正式的研发阶段。现在还没有签订合同，但是微软已经准备为提供最佳解决方案的公司签约。

"我们非常高兴，因为政治经常会扼杀好的决定。"杰夫·安德鲁斯说道。

阿达麦克通知IBM他们提出的微处理器的草案看起来非常不错。这已经足以让IBM公司起草一份工作计划，这意味一旦合同签字，IBM将开始指派工程师参加到这个项目中来。

"那时候我们完全依靠信任关系做事。"托德·霍尔姆达尔说道。"没有一片纸保证以后我们在什么时候将会怎样怎样。你必须建立这种关系，与他们一同穿越火线。魔法就是在这样的关系中发生的。"

项目的代号是"Waternoose"，名称来自动画电影《怪物公司》中N多脚N多眼长得像蜘蛛的怪物。福德告诉ATI他们的芯片提案依旧保留在那份已经很短的候选名单上。此外还会有很多个月的时间花在与各个供应商同时进行的谈判上。微软早已确定了下一代主机的核心是什么样子，而他们在向自己的目标一寸一寸的推进。

## 第9章 CHAPTER 9 Xenon我们可以和你谈，但是……

### Xenon: We Could Tell You About it But Then......

山景团队比其它绝大多数Xbox的规划人员都要更早的投入到艰巨的工作中去。芯片是要第一个动起来的项目，但是艾拉德也知道其他人也需要开始完成自己的任务。他决定Xbox团队的其他成员也开始平行展开工作，完成系统的其他细节，制作游戏，启动市场营销，而且这些工作都要齐头并进。

艾拉德知道微软第一次投入主机战场时根本没有指望马上就有一个胜利的时间表庆功。他们甚至在进入主机游戏的时候就已经被排除在复赛名单之外了。现在，继承了微软从错误中学习，用改良的新版本打败对手的光荣传统，艾拉德想朝"伟大"这个词更进一步。

就目前而言，想要上演完美风暴还需要稍安勿躁。甚至是在Xbox首发之后，艾拉德和卡梅隆·菲洛尼就不得不全力投入Xbox LIVE的首发中去。微软希望这个名为LIVE的在线游戏服务能够取得对索尼和任天堂的竞争优势。这项服务直到2002年11月才与玩家见面，在此之前艾拉德只好将Xenon的开发委托给中层经理。

Xbox LIVE本身也是Xenon的重要组成部分，所以微软自然会认真应对。公司已经为如何实现在线服务做出了一系列的决定，但这些决定肯定不会让每个人都很开心。EA总裁拉里·普罗布斯特就根本不喜欢微软打造Xbox LIVE的方式。托马森和菲洛尼已经决定微软将自己维护服务器，并在玩家登录到在线服务时也由微软进行验证。这样，微软可以保证消费者能够享受到稳定且有质量保证的在线服务。这样一来也可以由微软搞定在线支付，而游戏开发商根本不必为此操心。而且这样玩家还可以创建或者保留记录，只要他们在使用了LIVE功能的游戏中以gamer tag的ID登陆一次就行了。玩家可以建立起自己的声望，而且在不同的游戏中都是用相同的身份。以上这些问题曾经在世嘉推出自己的在线服务时深深困扰了世嘉很长时间。Xbox团队认为这种服务是他们为下一代主机的在线服务所能够采用的惟一方式。

但是EA已经在自己的服务器上砸下巨资，而且普罗布斯特尤其不喜欢微软对谁每一次上线去玩EA的体育游戏了解的清清楚楚，特别是微软也在销售自己与EA竞争的体育游戏！微软自己向玩家收取每月5美金的服务费用，但是制作游戏让玩家上线对战的公司却一个子儿也拿不到。普罗布斯特坚信微软攫取了EA对于在线游戏的控制权，而且成为了EA和自己游戏玩家之间的障碍。当微软首发自己的LIVE服务时，似乎EA总在神秘的叨咕些什么。事实上，EA在2002年8月PS2在线服务连同附件网卡首发的时候表示了支持。索尼电脑娱乐美国分部的总裁平井一夫高兴的指出，索尼在提供在线服务时给了游戏发行商更多的选择，游戏发行商完全可以自己决定使用索尼的服务器还是自己建立服务器。而且索尼也允许发行伙伴自行收取任何想收的费用。

EA的缺席刺痛了微软，因为此项服务正是微软希望与其他游戏厂商之间形成差别的地方。早在那一年的E3大展上，艾拉德就在会场舞台上向大家许诺单机游戏向在线游戏服务的转换堪与游戏从2D平面转向3D空间相媲美。这与多年前EA弃世嘉于不顾决定不支持DreamCast可怕的相似。

在2002年11月15日LIVE服务首发的那一天，一切就进行的非常顺利。多达9000个零售商拥有Xbox LIVE服务套件的现货，货架上还有6个支持Xbox LIVE的游戏。服务从早上8点钟开始，玩家们大概每小时新建2000个帐号。Xbox团队在一家咖啡厅举行了一个有现场DJ打碟的庆祝会，来自上面的微软高级官员亲自到现场祝词并庆祝Xbox的一周岁生日，连微软园区的喷泉都被染成Xbox的绿色。在那一天结束的时候，已经有10000玩家同时在线。

微软能够为数量如此庞大的玩家提供LIVE服务，Level 3功不可没。这家公司已经建立起长达两万英里的城际网络提供骨干宽带网的服务。只




要微软增加用户，Level 3公司就会在全球的74个数据中心中为微软再多分配一些带宽。由于Level3公司拥有自己的基干互联网络，它完全有能力保障良好的网络连接质量——这是一项非常紧要的因素，多少早期在线游戏服务就是因为无法保证网络连接而无力回天。丢失的数据包只占网络全部发送数据包的1%左右，而且从网络的一端发送数据到另外一端只需要40毫秒！这使得通过网络实现语音通信成为可能，此举将极大增强游戏的乐趣和参与感！在每一项可能的措施上，微软都比索尼公司的在线游戏服务完成的要好。

团队在周五晚上玩家无法登陆游戏时略有紧张。午夜时分诊断出该问题的原因所在，修正补丁立刻到位，改善了玩家的配对服务。周日午夜之前，菲洛尼宣称Xbox LIVE服务已经取得了巨大的成功。从周五早上开始，大概有80000名玩家登陆了LIVE服务，而且在周日晚上还有12000名玩家在线。周一，经过改机的Xbox被系统踢了出去，这些主机大部分加装了满载有非法拷贝软件的大硬盘。被踢出去的主机大概占全部主机数量的2%左右，这令人大大地松了一口气。这意味着虽然Xbox的安全系统并不完善，但是盗版并未使改机芯片达到极为猖狂的地步。

各种麻烦接踵而至。美国在线的用户无法连接到LIVE服务上。但是在微软的眼里，这次首发可比索尼网络服务初次登场成功多了。索尼选择了同时提供宽带和窄带连接附件的方式，玩家购买连接组件以后登陆服务。虽然他们的服务是免费的，但是索尼并未因此在宽带服务提供商那里做任何基础工作以便他们为突如其来的技术支持电话的冲击波做好准备。宽带提供商只是让玩家在无法登陆的时候联系索尼。

Xbox LIVE服务立即成为了微软的竞争优势。多达200家媒体报导了LIVE的首发。但是现实在2002年12月结束时依旧十分严酷。根据弗雷斯特研究公司的报告，索尼已经在全世界范围内销售出了3600万台PS2，任天堂完成了910万台主机的销售，而微软落在最后，只有580万台。

"我们可以将Xbox视为一个学习经验的项目，"菲洛尼说道。"我们清楚决不可能在第一局就击败索尼。1999年的时候，我们只是想成为游戏零售商、开发商和发行商的良好伙伴。我们只是想自己设计一个盒子，为第二轮比赛寻找一个支点。Xenon是一个极为自然的进化成果。"

Xbox LIVE服务首发之后，艾拉德想要再次全力对待Xenon业务。罗比·巴赫将第三方游戏的监管职责由艾拉德转交给了艾德·弗莱斯，此举显然是为了让艾拉德把精力集中在Xenon上，部分原因也是因为第三方游戏需要急行军。2002年，芯片设计团队在托德·霍尔姆达尔、格雷格·吉布森和拉里·杨的领导下稳步前进。12月的时候艾拉德召集了一小群具体执行上面指示的经理们开了一个会。

来自各个职能部门的高级经理们奏响了第一曲三重唱。他们的工作章程规定他们只能联合做出决定以便每一个业务部门都能协同作战。如果上面的官员日常事务太忙，就由这些经理代理他们做出决定。这个序列中包括业务发展经理奇普·伍德；代表游戏团队的前任天堂游戏制作室执行官A·J·里德默；以及牵头Xbox系统软件的强·托马森。负责系统设计的格雷格·吉布森本来要代表硬件团队参加此会议，但是他未能参加所有的会议。

"J的概念设想面对的是广泛的人群，各色玩家都有。"Xbox业务的副总裁，直接负责硬件业务的托德·霍尔姆达尔说道。"这一回我们需要团结协作。我们以一个团队之力将研发一个能带来美妙游戏体验的平台。我们要有硬件，有软件，有市场，有销售。这将是一个整合在一起的集体。"

伍德早在2001年12月就加入了Xbox团队，他实际上已经在微软干了6年。他一开始在好莱坞管理财务，后来为MSN工作，在移动业务团队的时候负责为微软的手机软件签订合同。里德默无法从他的日常工作中完全解脱出来。艾德·弗莱斯让里德默去日本东京替下长谷部安之。长谷部安之以前是索尼游戏工作室的负责人，他负责开发的格斗大作《格斗超人》状况不妙。属下正在造反，而长谷部准备走人。里德默要去接手这个烂摊子，让许多工作室中的游戏开发人员下岗——日本这个国家大规模的解雇劳工的违法的！这件事情处理了好几个月才搞定，但在日本的游戏开发人员中造成的巨大振动将被这些人一直记住。所以实际上里德默一直到春季快过去了才加入托马森和伍德的团队。里德默回来之后，他和PC游戏的负责人斯图亚特·莫德尔互换了一下位置，莫德尔即将赴任日本游戏工作室的负责人。

"艾德的压力是让我赶快去Xenon，而我的压力是赶快着手工作。"他说道。"艾德把我的名字告诉了强，托马森就一直追着我让我参与进来。"

在这一切发生的同时，伍德、吉布森和托马森都汲取了大量数据。艾拉德为Xbox的失败动手制作了一份非正式的文案，这样全队就知道微软想在第二次比赛时避免哪些问题的发生。伍德制作了幻灯片，让团队把这一切都记录在案。伍德是个PowerPoint高手，他煞费苦心的安排都是为了确保项目从一开始就运行在坚固的财务基础上。里德默的任务是让Xenon专注于制作伟大的游戏，他必须在硬件能够为游戏提供的实际运行条件基础上决定次世代游戏应该给玩家带来怎样的体验。接着他要把这个规格交给游戏开发人员，以便他们开始制作符合此规格的游戏。之后他才把自己的想法提交工程师团队，工程师们依靠根据现实技术的实际可能性做出相应的妥协。托马森也展示了一些能够让主机各个零件更加浑然一体的技术窍门。工程师们知道自己的首要工作是什么，他们称自己为Xe30(Xenon氙元素的同位素)。

"我们必须要对财务状况负责，"托马森说道。"史蒂夫·巴尔默一直在敲边鼓。真正的天才总是在一个可以接受的价格下利用技术。"

核心小组的成员想从上面要到自己设计最终产品的权利，但是上面的意图是让更多的人参与到这个团队中来。整个团队在2003年春天快要过去的时候才第一次全体碰头，他们提出了各种眼花缭乱的新想法，一个成员说道他们感觉像是"用消防水管喝水"。托马森说话节奏好像进攻时的火力压制一样，快的让人跟不上。艾拉德想全体努力达成全世界范围内美日欧等主要市场同时首发的的目标，但是强·托马森不能保证把日本包括在内。他认为那里根本就没戏。但是他认为上一次未能在欧洲同步首发是一个很大的败笔，因为欧洲玩家会认为自己当了一回二等公民。

大家还一起讨论了进入掌机市场的可行性，但是在那时尚未做出任何决定。托马森觉得召集起一帮人把这个项目做起来是有可能的，但是这对财务费用来说是一个巨大的冒险。要启动这个项目将耗费巨大的成本，他们需要订购许多芯片、硬件以及其他杂七杂八的东西，而且这台主机在保持低功耗的同时还要保持强劲的性能以运行初代Xbox的游戏，这样移植过程会变得非常简单。不过推迟掌机业务的压倒性原因还是在于他们需要将精力和资源集中在当前的任务上，也就是制作下一台主机，并且把它做好。

此时Xbox团队尚不知道索尼和任天堂正在为新的主机埋头苦干。而且就算是索尼的PS3，除了索尼申请的专利和山景团队对此专利的评估报告，他们也一无所知。

他们订立了一个规则：必须一起做出决定。当然，他们精于此道。他们都有足够的资历命令手下的人按照他们的指令去完成工作，他们也可以让人力资源部门的同事为项目招募合适的人选。但是他们缺少最高权威。他们想要说服大老板赞同他们的决定也困难重重。一个在小型Xenon规划团队和负责官员之间的会议在华盛顿州比利弗的职业运动俱乐部召开，这也是罗比·巴赫和其他微软高级官员经常早上起来打篮球的地方。巴赫并不在场，但是争论依旧充满了火药味。当他们各自谈起自己部门对于Xenon的贡献时，每一名官员都在自己发言时向他人开火。每一名负责官员都不想做出板上钉钉的承诺。就是这种同样的两败俱伤的内部战争拖延了初代Xbox的发售。

"我们部门是一个团队，"一个Xbox成员说道。"但那些执行官员不是。他们的所作所为简直让我们发

系。我们开了一些会，会上只看到他们互相喷。完全吵成了一锅粥。”

他们不想让管理团队在事实上变成一个委员会。这样会让下一代Xbox主机感觉像是一个委员会设计的产品。然而从相反的角度来看，尽管这种集体领导的办法不免有些官僚主义，但是却可以在项目早期就在让公司的各个部门都参与进来。

在此同时，索尼准备发售它最糟糕的实验品之一。它决定在PS2内装上一个250G的硬盘，并将之命名为“PSX”。这件产品的理念是将PS2主机和视频录像功能通过一块硬盘揉合到一起。索尼于2003年元月开始发卖这款售价高达800美元的机器，却惨败收场。很快索尼砍掉了这个产品。

这件产品对于Xbox团队提供了一个再清楚不过的教训：光是把一堆技术塞到一个盒子里根本无济于事。为了开阔思路，团队从ATG请来了硬件高手、软件魔术师、市场专家、游戏开发人员以及技术奇才。此举的一切目的都以整合为指导。艾拉德希望主机的硬件、软件和服务都以一个整体的形象出现在玩家面前，为他们带来爽快的体验。艾拉德设想的要点在于游戏主机以及一切连接到主机上的东西都感觉像是一个人设计的成果，而不是一个委员会或者一个巨无霸公司设计的产品。

“最大的变革就是强制合作。”团队的一个成员说道。他被另外一个主机规划人员关在一个没有窗户的会议室中不许出去。“我们呆在那个鬼地方，不和对方说话。”

这一次时间比上次主机大战要充裕一些，艾拉德期望他们能够自己先准备好，拿住对手。

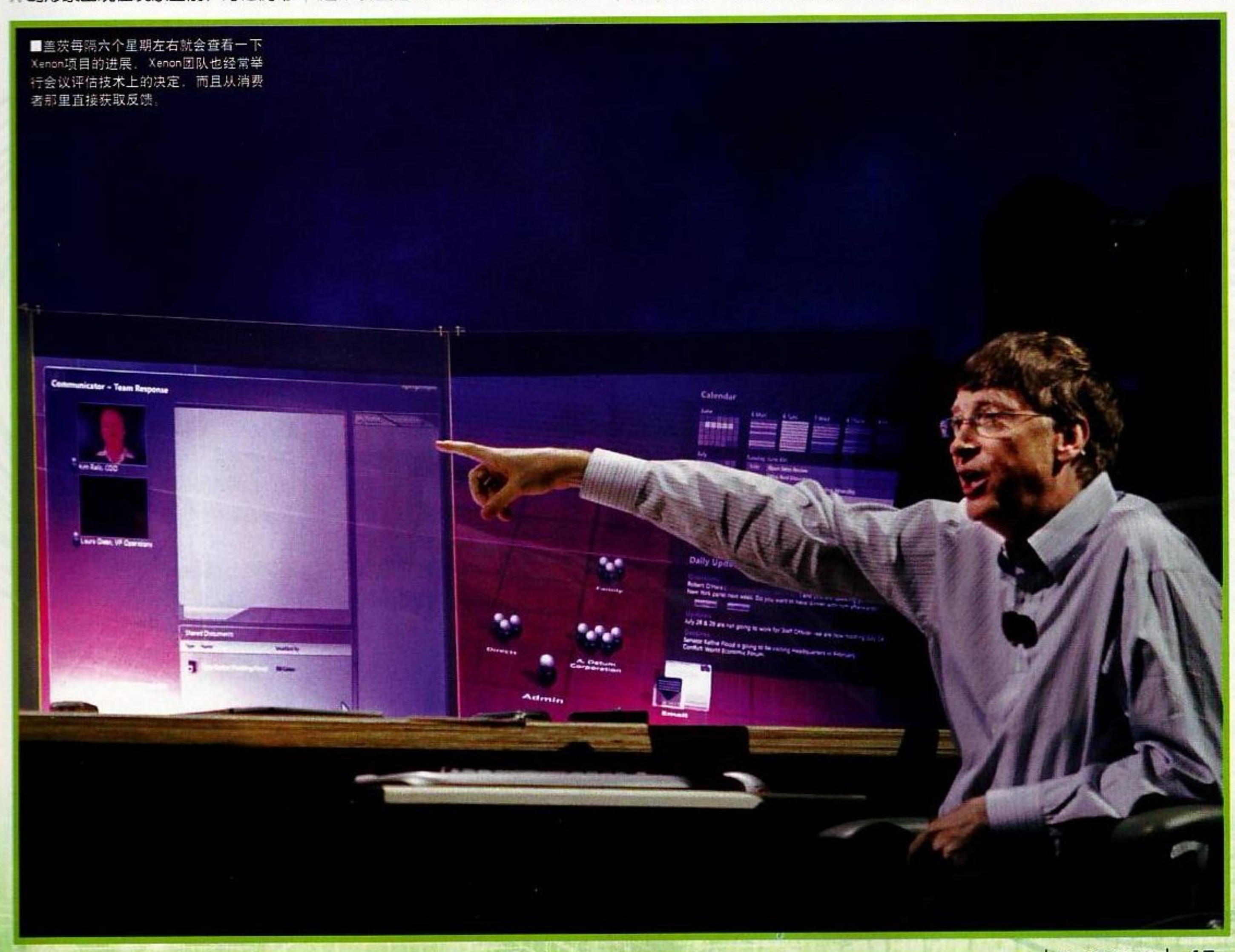
“这次游戏我们要自己做主。”他说道。

这意味着Xbox部门要和公司的其它部门合作。比尔·盖茨期望Xbox能与Windows紧密结合。尽管两个部门在某些层面上有激烈的竞争，但他们在领导层上却保持着紧密的连结。强·托马森在Windows部门效力过很长时间，曾经与乔·比尔菲奥一起管理操作系统若干关键部分的研发。乔·比尔菲奥从那以后成为电子家庭项目(eHome)的负责人之一，这个项目是Windows工程的一部分，主要致力于将PC变成家庭中的数字娱乐中心。艾拉德来微软进行求职面试的那一天正是比尔菲奥带他去吃午饭。负责Xbox另类娱乐开发的杰夫·亨肖曾经在IE浏览器上与比尔菲奥共事。而比尔菲奥的顶头上司里克·汤普森曾经是微软的硬件主管，更是初代Xbox业务的首任总经理。

电子家庭分部于2001年建立。早已离开微软的麦克·陶通海最早提出了电子家庭的概念。他一直想让自己的PC机在大屏幕电视机上运行，这样的效果多震撼！他认为微软应该投入更多精力让PC机成为一个类似于消费类电子产品的东西，用遥控器就可以操作，把结果输出到起居室的电视屏幕上。微软觉得这个想法不错，2002年秋天电子家庭分部发售了它的旗舰产品：媒体中心个人电脑。这部电脑包括一个特别版本的Windows操作系统，可以用遥控器操作，而且它的界面适合于从10英尺以外的地方浏览。这样，消费者可以轻松的在一个整合娱乐设备中欣赏音乐、录制电视节目、播放DVD和数码相片。随着时间的流逝，电子家庭部门和Xbox部门的员工成为天然的盟友。

艾拉德也花了不少时间与微软内部负责Xbox工业设计的负责人吉姆·斯特瓦特研讨工作。斯特瓦特的任务是制作一款比初代Xbox要招人喜欢的主机外形。他俩一同探究了不少概念。斯特瓦特也曾经与前WebTV项目的设计师莱斯利·里兰德一起解决此问题，后者已经加盟了Xbox在加州的山景团队。他们一起花了很多草图，甚至寻求伟创力工业设计团队的帮助。问题在于，他们无法为任何一种设计方案点击确定按钮。

销售与市场营销负责人米奇·柯奇指派安德鲁·麦克姆比加入强·托马森的团队。麦克姆比只能抽出一定的时间来帮忙，因为他还要负责Xbox LIVE在欧洲的首发。强·托马森和卡梅隆·菲洛尼经常极有规律的交换工作角色，不管什么时候，一个人负责Xbox LIVE的时候另外一个人就负责系统软件。Xenon的开始阶段，托马森处理操作系统和ATG的事务，而菲洛尼统领Xbox LIVE。整个团队都在千禧年D区的中央会议室开会。这间会议室中间有一个长条木头桌子，白



■盖茨每隔六个星期左右就会查看一下Xenon项目的进展，Xenon团队也经常举行会议评估技术上的决定，而且从消费者那里直接获取反馈。



■Xbox LIVE是微软家用机游戏战略中的重要环节。

色的桌面上又覆盖了银色金属面板。会议室的一段是一台巨型数字电视机，墙被漆成绿色，总是提醒这里的每一个人他们身处Xbox宇宙的中央。这栋房子自己的景观就不怎么样，而且从里向外看去一片荒凉。建筑本身井井非残破欲倾，但与数英里之外的微软园区相比简直就是惨不忍睹。

"和微软园区的其它部分相比，那个地方破败不堪。"托马森说道。

ATG的头头劳拉·福莱尔也定期参加这些会议。她要与许多团队的经理协同工作，这些经理都在总策划人的安排之下执行一些Xenon的计划。她觉得游戏主机的这个阶段充满了乐趣。她认为这就是为什么初代Xbox首发以及乔纳森·布莱克利离开之后也只有少部分人离开ATG团队。她的团队存在的原因正是要从一张白纸上从头设计一台主机。这个团队包括工具软件专家，游戏演示制作员，美工，游戏设计师以及硬件神童。她指派手下去收集所有关于初代Xbox游戏的数据。其中之一是每个人都注意到了微处理器而非图形芯片经常成为系统的瓶颈。下一代Xbox需要CPU贡献出更多的能力。

其中一位与她一起探索次世代游戏技术的专家是麦克·阿布拉什。前文已经说过，阿布拉什已经离开了微软，但是依旧为Xbox提供咨询服务。他们一同起草了一份关于初代Xbox游戏研发的白皮书。福莱尔在白皮书中当了一回事后诸葛亮，全面检讨了微软游戏工作室制作的初代Xbox游戏，这份白皮书发表在游戏技术开发圣经——《游戏开发者》杂志上。她发现每一个人都在使用游戏开发工具中遇到了麻烦。众所周知，Xbox使用PC的著名软件开发工具。但是随着游戏的编程工作越来越复杂，美工的工作量越来越大，程序员和美工们都渐渐落在了预定的进度表之后。

福莱尔希望下一代Xbox主机和软件的设计师能始终将游戏开发人员所遇到的问题放在最核心最中央的位置上。每周她的团队以及游戏开发人员都会与硬件高手碰一两次头。他们都想了解初代Xbox在技术上有哪些失误和缺陷。每个人都不得不掂量一下尼克·贝克尔和杰夫·安德鲁斯最钟爱的方案：在一枚芯片上放置多个CPU核心。福莱尔清楚，这个方案对开发人员有很高的难度。但是一定要做出什么事情来打破主机设计上僵化的停滞状态。她并没有对这种顾虑做出批评，因为他明白游戏开发人员和消费者一样，如果不把什么东西握在手里是不会有直观的感受的。而且，他们对于未来产品的判断很可能是错误的。上一次主机大战的时候，许多开发商忠告微软放弃仅发行宽带连接套装的策略。初代Xbox没有使用原始的电话调制解调器，因为它会大大降低在线游戏服务的整体表现。游戏仅仅支持宽带，所以能够实现语音通讯功能，与窄带连接不可同日而语。争到最后，福莱尔相信绝大部分游戏开发商错了，福莱尔强力推动她自己的团队和微软其它部门的软件专家对公司的软件工具进行革新，此项目后来为人所知的名字就是XNA。艾拉德后来开始了一个名为Neo的项目，采纳了这些理念并将之转变为一个实实在在的工程。

Xbox团队规模庞大，保密工作颇值得忧虑。Xbox分部定期向内部员工发送名为《X与城市》的新闻简讯电子邮件。2002年10月29日，最新一期的新闻简讯的头版头条标题是："Xenon：我们可以以后告诉你，但现在……"显然上面已经注意到很多人在打探关于下一代Xbox主机的事情，而这个新闻简讯提醒大家甚至连"Xenon"这个名字都是保密的，不可在外部场合使用。

简讯说一切关于Xenon特定的项目信息都不能与广泛传播。"我们已经经历了一次向一个关键合作伙伴透漏了大量重要信息的泄密事件，这是不可接受的。也许你们能够从Xbox 1.0的教训中知道，此种泄密将给我们业务的利润带来重大的冲击。"邮件提醒大家如果泄露关于Xenon的信息可能导致解雇甚至刑事和民事追诉。微软力图灌输一种在公司范围内从来没有存在过的保密文化。绝大多数情况下，微软的各个团队都以一种透明的方式协作。公司内部完全公开的代价就是很难紧密的保守住什么秘密。相比之下，索尼的任何规划在它自己公开发表之前几乎不会泄露任何细节。

这份新闻备忘录还告诉大家，任何关于Xenon的问题请去找格雷格·吉布森，而且随着时间的推移，将会有更多信息由大家共享。吉布森是硅芯片架构团队和托马森的规划设计团队之间的正常纽带。新闻简讯还像大家承诺此举并不是为了将大家关在一个真空的环境中进行工作。产品规格和初始设定的架构将在接下来的几个月中进行评估。

Xenon的方向仍然是"游戏、游戏、游戏"，菲洛尼说道。

销售与市场营销员责人米奇·柯奇说，每个人都非常赞同此理念。

"显然，在很长一段时间内我们的主要卖点、我们项目的主题以及首要的消费者价值都是一台游戏主机。如果你看一下项目的内在灵魂，Xbox一直是以一台游戏主机的身份而存在的。如果这台机器还能做点别的什么东西，那很好。但是在最核心的部分，我们制作的是一个游戏系统。我们可不想为一个伟大的游戏系统做出什么牺牲。"

但是这项备忘录也说Xenon也将从微软其它部门的交叉滋养中受益匪浅。也许Xenon自身不会按照自己的意愿成为发育完全的娱乐中心，但是它可能成为一个为消费者家居中已经拥有的其他产品提供服务的优秀"数字功放"设备。微软不仅咨询游戏开发人员，而且还让整个公司内部部门负责人组成的技术评估委员会提出意见。Windows、电子家庭起居室PC机、微软研究院的首脑都是这个委员会的成员，他们将保证Xenon与公司的其他娱乐设备构想从一开始就可以和谐联接。确保部门之间的交流和对话并且在策略上相互协作的关键人物就是比尔·盖茨，此时他虽然还顶着微软主席的头衔，但是已经将自己在微软内部的角色转成了首席软件设计师。

与微软的其它部门合作既会带来很大的优势，也会带来不少风险。Xbox团队可以接触到公司其它部门庞大的资源，但是这也让托马森担心的"委员会设计"的危险变为现实。如果他们邀请许多人给出反馈，那这个项目就会变为一个官僚项目，而且这些建议会导致项目进展缓慢。

——未完待续

# grand theft auto IV

发行商 Rockstar
开发商 Rockstar North
发售日 2007年10月16日

# 次世代

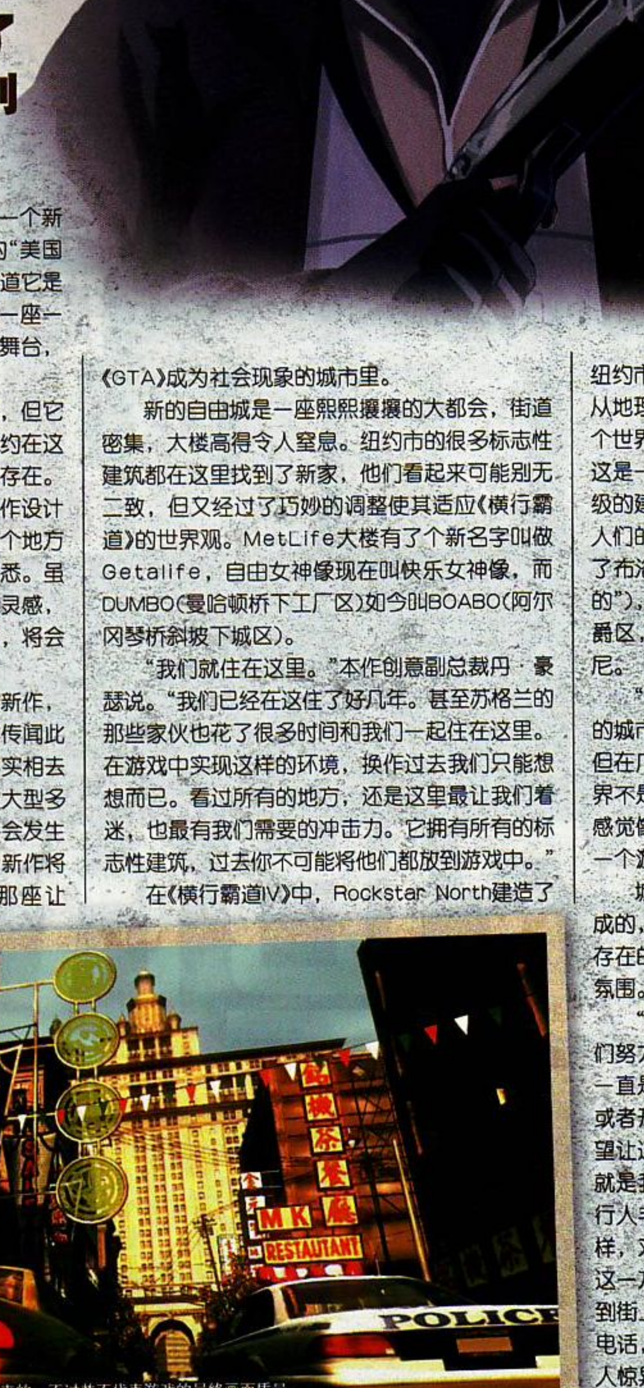
LET THE NEXT GENERATION BEGIN

# 由此开始

译 清国倾城 美编 一刀

原载于《Game Informer》2007年5月号“Cover Story”

**“人生如此复杂。我杀过人，拐过人，卖过人。或许在这里，一切将会不同。”《横行霸道IV》主角尼克·贝利克说这话时充满乐观。这不仅仅代表一个灰暗的灵魂在新的城市里看到了希望。它是整个系列的未来。**



就像贝利克一样，《横行霸道》来到了一个新的世界，在那里，人们拼命地追求他们的“美国梦”。有人将它称作“世界的首都”，有人知道它是一座不夜城。不管你怎么叫它，纽约市是一座一切都可能发生的城市。它是全世界最大的舞台，也是该系列开启新局面的绝佳场所。

这款新作代表着系列的一次重大转变，但它并不是《横行霸道》与现实世界的融合。纽约在这个世界里从未存在，并且似乎永远也不会存在。“大苹果”(译注：纽约的别称)只不过是本作设计蓝图的灵感之源，用于重建“自由城”，这个地方对一些玩家来说可能比自己的家乡更加熟悉。虽然原来的自由城也从纽约那里借鉴了不少灵感，这次对自由城这座虚拟大都会的彻底重建，将会前所未有地捕捉世界第一都的真实感觉。

虽然早已声名远播，但作为系列的最新作，它一直是这个世界最大的秘密之一。各种传闻此起彼伏，但你所听到或看到的一切都与事实相去甚远。有人认为《横行霸道IV》将会是一款大型多人在线游戏，有人很肯定地说这款游戏将会发生在全世界。还有一些魂飘天外的人们认为新作将发生在太空。而事实是：它将会回到那座让《GTA》成为社会现象的城市里。

新的自由城是一座熙熙攘攘的大都会，街道密集，大楼高得令人窒息。纽约市的很多标志性建筑都在这里找到了新家，他们看起来可能别无二致，但又经过了巧妙的调整使其适应《横行霸道》的世界观。MetLife大楼有了个新名字叫做Getalife，自由女神像现在叫快乐女神像，而DUMBO(曼哈顿桥下工厂区)如今叫BOABO(阿尔冈琴桥斜坡下城区)。

“我们就住在这里。”本作创意副总裁丹·豪瑟说。“我们已经在这住了好几年。甚至苏格兰的那些家伙也花了很多时间和我们一起住在这里。在游戏中实现这样的环境，换作过去我们只能想想而已。看过所有的地方，还是这里最让我们着迷，也最有我们需要的冲击力。它拥有所有的标志性建筑，过去你不可能将他们都放到游戏中。”

在《横行霸道IV》中，Rockstar North建造了纽约市5大区中的4个，还有新泽西的一小部分。从地理上说，它没有圣安德里亚斯那么大，但这个世界寸土寸金，不会浪费于沙漠和乡野荒地。这是一个拥挤的大都会，数十年来一直以其世界级的建筑、遮天闭日的高楼以及非凡的地位吸引人们的关注。在《GTA》的世界中，布鲁克林变成了布洛克(Broker，意译为“经纪人”、“拉皮条的”)，曼哈顿变成了“阿尔冈琴”，皇后区变成公爵区，布朗克斯区叫伯汉区，新泽西叫阿尔德尼。

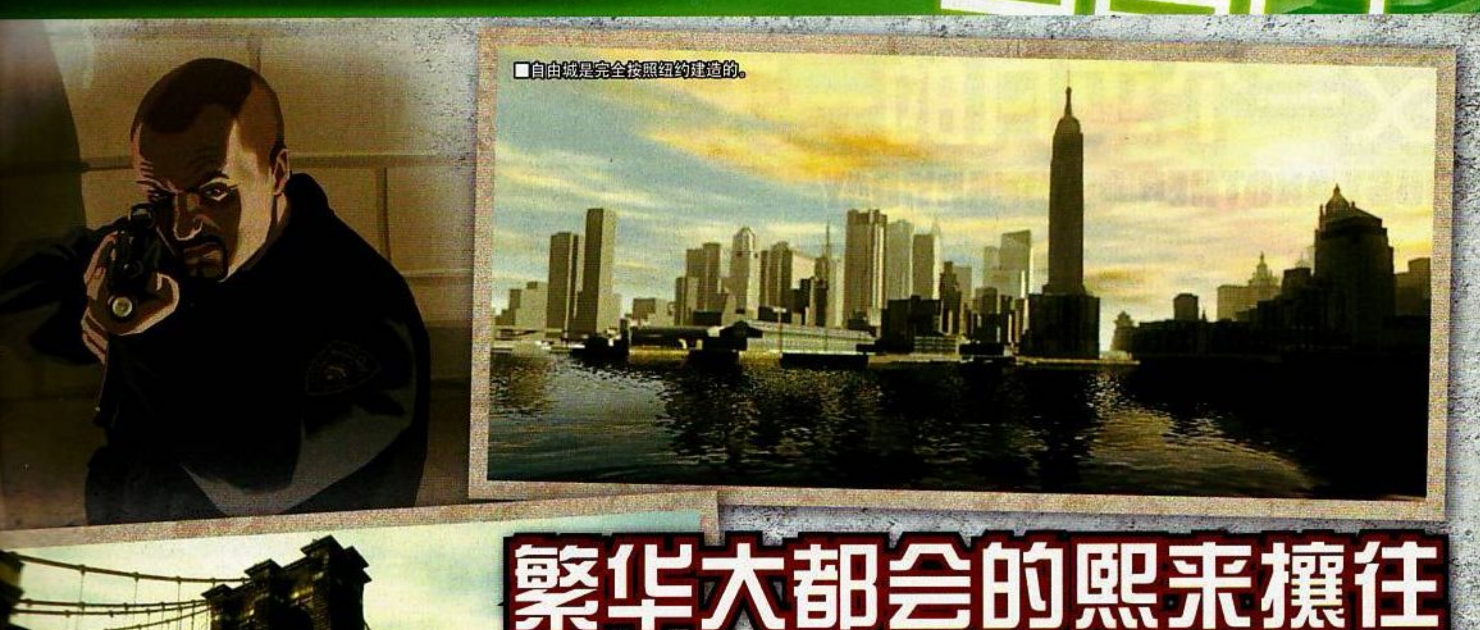
“这并非整座城市。”豪瑟说。“只是一座接近的城市。我们创造了一座与现实中很像的城市，但在广阔感方面进行了调整，以适应游戏性。世界不是为电子游戏而设计的，而我们要创造一个感觉像现实世界的电子游戏，但它玩起来仍然是一个游戏。”

城市的设计以及在其中展开的任务是相辅相成的，彼此完美互补。这个世界中的一切都有其存在的理由，不管是与游戏有关，还是为了营造氛围。

“我们想要给这座城市带来次世代的生活。我们努力为其赋予存在感。这种感觉对于我们来说一直是《横行霸道》的重要部分——在街头行走，或者开车缓缓驶过，观察着生活的流逝，我们希望让这一切更加有趣，更加可信，更加生动。这就是我们花费无数精力而努力的方向。为了给予行人丰富多样的行为，让他们对情境的反应更多样，对环境的反应更真实。我们过去已经在进行这一方面的研究，现在终于看到了成果。当你走到街上，会看到这个家伙在抽烟，那个家伙在打电话，另一个家伙坐在长椅上，它看起来真是令人惊异。比起一群人在街上无目的地走来走去，它的感觉真实得多。”




■本文中的所有图片都是从X360开发机中直接截出来的，不过并不代表游戏的最终画面质量。在未来几个月时间里，开发团队将会让本作的画面更加精美。



■自由城是完全按照纽约建造的。



# 繁华大都会的熙来攘往

## THE HUSTLE & BUSTLE OF A THRIVING METROPOLIS

这座城市因为惊人的真实度而栩栩如生。阳光在玻璃窗外美丽地闪耀，照亮了屋内细致精巧的百年老墙，连普通的一袋垃圾也显得如此真实。日落时分，城市呈现出另外一番气象。璀璨夺目的高楼逐渐变成充满恶兆的方尖石塔。任何一个纽约人都会这么告诉你：纽约的白天与黑夜是两种不同的世界。自由城将会完美捕捉这种感觉。

甚至阿尔冈琴街道的贴图在设计上也都各自迥然有异，那里充满各种弹坑般的壶穴，偶尔瞄一眼路边的砖墙，也可以让你找到足以令人目不暇接的独特设计。"我们很好地把握了这座城市的视觉构成，对其特性的细微方面都有深入的理解。"豪瑟补充说。"将其放到电子游戏中，我们认为是电子游戏这种媒体的特性所在。通过这种方式，我们可以把握居住在那里的某些感觉，这是在电影和电视中无法做到的，小说也无法做到——因为你是在真实地漫步于那里，亲身遇到在那里发生的怪事。关键之处就在于这里——你会在街道中碰到与现实同样的怪人怪事，碰到那些愤怒的雅皮士。纽约生活的一个重要部分就是漫步于街道，碰到形形色色的狂人。这就是我们非常想要在游戏中表现的东西。我们想要抓住纽约作为世界首都的感觉，在游戏中将会有很多非美国人。"

尼克·贝利克就是其中一名外国人。他的家乡在东欧，如果不是因为他的表哥罗曼，他可能永远也不会来到自由城。由于在家乡的生活很不如意，于是贝利克来到了自由城，因为他收到了几封来自贝利克表哥的电子邮件，这些信的大意如下：'我在这过着天堂般的生活，美国梦实现了。我有两个女人，我家有四个浴缸，我还有15辆跑车。'"豪瑟说。贝利克相信了，他要彻底告别过去，迎接美国的海阔天空。谁料罗曼向他撒了个弥天大谎，他并不富有，却麻烦不断。他只是通过欺骗自己的表弟掩盖生活的失意。

贝利克恨不得把他的混帐表哥掐死，但是在美国他只认识罗曼一人。游戏刚开始时，罗曼是你惟一的朋友、行事的动机和联系的对象。与《圣安德里亚斯》不同，玩家不会看到贝利克的故乡。从进入游戏的那一刻起，贝利克就要开始在自由城开始新的生活。由于罗曼处境不妙，贝利克一开始就要为生计奔波。

"罗曼欠了一屁股债，很多罪犯都想废了他。"豪瑟说。"尼克是个硬汉型角色，而罗曼是个友善的丑角。他需要你的帮助。同时罗曼是个干劲十足的乐观主义者，他会努力让任务完成。他们看起来似乎是个不错的组合，但总是不断争吵。游戏初期时，你的动机似乎只是在新世界里闯出一番新天地，然后我们会发现，随着剧情的展开，尼克似乎同时也在躲避来自家乡的一些麻烦。"

**"我在这过着天堂般的生活，美国梦实现了。我有两个女人，我家有四个浴缸，我还有15辆跑车。"贝利克相信了。**



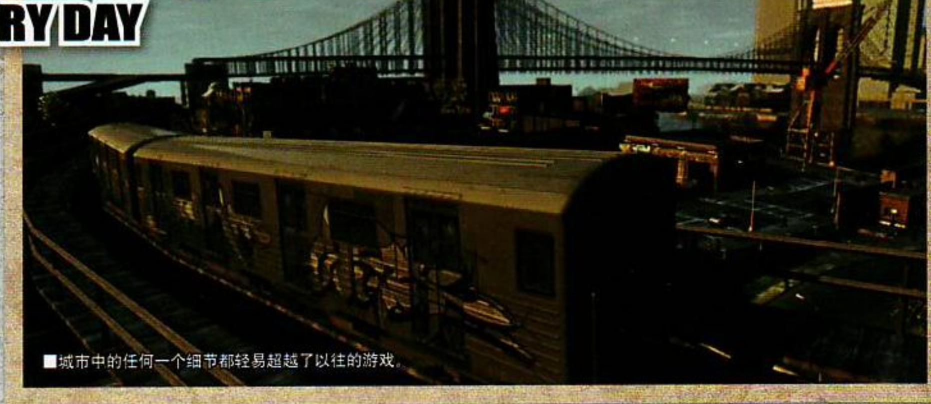
■《横行霸道IV》的故事围绕尼克·贝利克——他是一个来自东欧的移民者，来到自由城追逐美国梦。

**纽约生活的一个重要部分就是漫步于街道，碰到形形色色的狂人。这就是我们非常想要在游戏中表现的东西。**

**——丹·豪瑟，创意副总裁**



# 又一个平凡的一天
## JUST ANOTHER ORDINARY DAY



■城市中的任何一个细节都轻易超越了以往的游戏。

我们有幸看到的DEMO是在X360上运行的，一开始时，贝利克站在出租车仓库里，这是罗曼在布洛克区外围运营的一家小车库，由工厂仓库改造而成。本作全新的画面实力从这一刻起已跃然于屏幕之上。罗曼的桌子与垃圾和废纸堆在一起，破旧的墙壁迫切地需要再刷一层墙漆，而仓库的窗户似乎从来就没有擦过。外面的阳光明亮灼眼，但在屋内全然感受不到——窗户污秽发黄，滤走了大半的阳光，仅余下昏黄的光线射入仓库，勉强看得清周围的环境。这座破仓库里惟一的生活乐趣是一个收音机，里面传出刺耳的单声道音乐，而贝利克，他昂然站着，充满自信，正准备行动。

贝利克本可以帮他表哥把这个脏地方擦洗一下，不过他还有其他要事要办。当他离开仓库时，你会感觉到他迈出的每一步都有坚实的重量感。地形的变化会让步行的动作产生真实的改变。当贝利克转身，行走时的体态随之转动时，你会感受到本作令人难以置信的物理引擎。

“本作的物理效果将会非常惊人，”豪瑟边演示边插口说。“与本作中的一切一样，我们正努力让物理效果迈上新的高度。物理效果是让游戏更精彩的重要领域。如果是做第三人称视点动作游戏，物理效果必须足够惊人。在场景中奔跑、攀爬的感觉必须比以往更真实。动作不能让人感觉是已设置好的。在开发初期我们最重要的目标之一就是让它不同于任何其他游戏。不应该是‘哦，这儿可真好看，但人物太僵硬了。’”

贝利克一点都不僵硬，并且动作与他同样灵活逼真的家伙所处可见。他走到了褐色石墙边，那里站着两个人——应该是朋友，或者是邻居，他们正弯着腰在附近的门边聊天，贝利克自顾自地推门而入——这个动作再次呈现出重量感并伴随真实的动作。很显然，这里不是贝利克的房子，他迅速紧贴墙壁，拔出了一把手枪。他在墙角处探头观察了一下客厅，那里放着70年代的家具，呈褐色和绿色调，四下无人。贝利克缓缓地走进一个房间，高举着手枪，对准了灯光明亮的厨房。他前脚跟着后脚，迈向厨房，接着做了一个举枪左右横扫的动作——厨房里也没人，这压根就是一座空房。他加快了脚步，走向后门，推门而出。

走向大街后，他径直走向停在路边的一辆车——那是一辆美丽细致、优雅华丽的红色轿车，看起来应该是布洛克区成功人士家庭的主要座驾。贝利克懒得去掰门把手看车门是否忘关，他直接用手肘将窗户击碎。玻璃碎片散落在街道路面和车内的座椅上，贝利克把手伸进车内将门打开。作为偷车高手，他只用了几秒钟就把车开走了。在开车驶向下一个目的地期间，豪瑟表示本作中的所有汽车都采用了全新的物理系统。车后的镜头角度拉得明显比以往的《横行霸道》近，这不仅让玩家可以更清楚地看到汽车逼真的细节，还可以更好地观察城市里的摩天大楼。

贝利克调了一下车上的收音机，调到一个播放轻音乐的电台，他小心翼翼地开车经过BOABO的一个路段，抵达了一个码头区。在那里可以用充满视觉冲击力的视点看到自由城的中心城区和天空。在码头处，鸽子的叫声和海浪声取代了城市的喧闹，你几乎可以感觉到贝利克因场景的变化而心神宁静。贝利克径直走入水中，他抬起一只脚，踩在倒下的水泥墙上，抽出了他的手机。这个动作会在画面中调出放大的手机屏幕，选项出现在液晶屏幕上，有“电话本”、“信息”、“整理”和“镜头”。选择“电话本”后，贝利克会看到另外一组子选项：城市联系人、码头好友和出租车联系人。我们不知道贝利克最后给谁打了电话，在一段简短的交谈后，他提醒电话另外一头的人在码头会面。






**在开发初期我们最重要的目标之一就是让它不同于任何其他游戏。不应该是“哦，这儿可真好看，但人物太僵硬了。”**


■本作的一个重要部分就是以新的方式讲述剧情，让玩家创造自己的命运。

■一辆崭新的红色轿车从老宅前驶过，虚拟世界的真实感跃然于屏幕之上。

# 自由新境界

## A NEW LEVEL OF FREEDOM

“在之前所有的《GTA》游戏中，你可能会觉得自己像个奴隶。”豪瑟说。“你接受别人的命令去各种事情。现在这种要素在本作中仍然存在，因为你只是一个小卒子，在游戏中的很多时候都要按着别人的吩咐办事，但你同样可以选择如何打发时间。我想和他或她待在一起，我想跟踪那个家伙，因为在他身边总是会发生很多有趣的事。打个电话把他约出来，或许他就会如约而至，或许他只是在电话里敷衍两句。用这种方式来发展剧情，来探索世界，来打发时间，实在是非常有趣。对于你想要做的一切，本作会给你充分的选择。”

剧情的讲述方式是本作的一大要点，这将会反映在玩家与城市及其居民的丰富互动方式上。据豪瑟透露，Rockstar North将会给人们更高的自主度、更多的选择以及掌握自己命运的更真切的感觉。本作仍然会有一个主线剧情，但在结构上非常独特。“剧情将会以多种不同的方式讲述，”豪瑟补充说。“我们正尽可能地将你与人们交流的各种方式重现。包括交谈(面对面)、手机以及向玩家提供信息的多种其他方式。我们正尝试使用此类内容将背景故事呈现给你，或者解释人物的动机。”

“你仍然会与人们会面，从他们那里获得任务，执行任务，如果干得好将有助于今后的发展。或者他们会在背后捅你一刀。我们努力为任务提供更丰富的多样性，为任务提供特定的选择，让你通过关键性的选择展开分支剧情，让你用新的方式与人物互动，与世界互动。这是一种完全不同的体验。”

在之前的《横行霸道》游戏中，目标总是非常明确的。你先是从小事做起，然后不断爬到最高。贝利克的故事不是发家致富的奋斗史，也不是碌碌无为的混混生涯，而是大致介于二者之间——给你留下想象的空间，让你的行动决定他的未来——Rockstar一直在暗示由玩家自己决定命运的概念。当问到这一点时，豪瑟指出“你只是大鱼池里的一条小鱼。纽约的主题不是让你飞黄腾达成为一方霸王。那是不可能的目标！”

在上一代主机中，《横行霸道》一直发生在不同的时代，《罪恶都市》发生在80年代，《圣安德里亚斯》发生在90年代，自从同样发生在自由城的《GTA Ⅲ》以来，Rockstar一直没有采用当代的时间设定。而在《横行霸道Ⅳ》中，我们将会进入2007年的自由城。这是一座更大的城市，处于不同的时代。这两点将会对你的犯罪行为产生巨大的影响。

“我们与很多犯罪专家和退休警察的交谈中得知，在现代社会中成为罪犯其实是一件很难的事。”豪瑟微笑着说。“此类素材的光辉时代已经成为过去。我们很想在本作的故事和经历中体现这一点。罪犯很容易落网，警察无处不在。”

**你只是大鱼池里的一条小鱼。纽约的主题不是让你飞黄腾达成为一方霸王。那是不可能的目标！**



**能够进入这种奇幻世界的机会，不管是自由城、火星还是哪里，我想这是游戏作为一种艺术媒体和娱乐媒体的乐趣所在。**

■这张截图展现了阿尔冈琴的繁忙街头，以及街头形形色色的人们。有些人正在休闲购物，有人见东西就买，手边提满大包小包，有个男子提着盒子，另外一人正喝着饮料，有人似乎正在交谈，还有人大踏步向前奔跑，似乎就要赶不及即将召开的会议了。



# 超乎想象

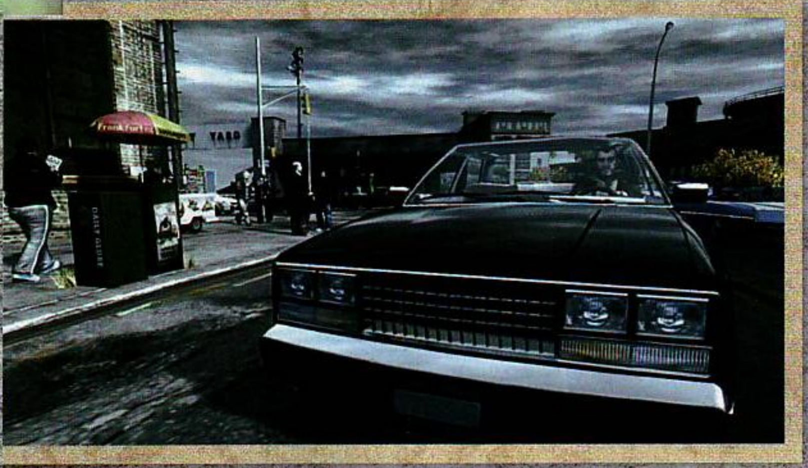
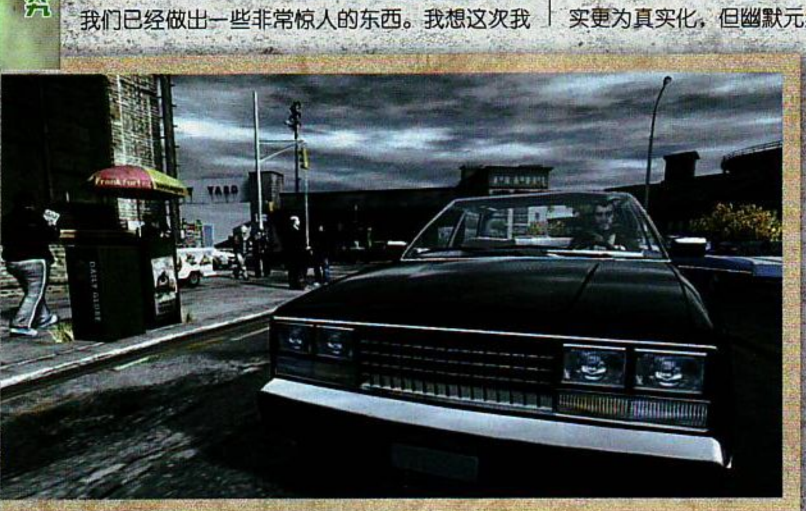
## MORE THAN YOU WOULD EXPECT

在规模上，《GTAIV》的感觉与《圣安德里亚斯》不会差太多，惟一比较明显的区别在于玩家将无法驾驶飞机。“本作将不会有飞机，因为这只不过是一座城市，”豪瑟补充说。“我们希望营造真实感和坚毅感。贝利克不会骑单轮脚踏车或穿溜冰鞋。我们虽然给予他丰富的选择和多样性，但是会限定在适合该角色的范围内。”

谈到营造本作中角色真实感的要素时，豪瑟承认Rockstar North采用了不同的方式招募配音演员。由此可以推断，本作很可能不会有多少熟悉的声音，大多数配音将反映人物的特性。贝利克低沉的东欧口音非常适合他粗犷的外表，而在街头上听到的各种谈话声，正体现了真实的纽约。“

同样的思路也适用于本作的音乐和广播电台。“我们从过去的积累中大肆搜刮。”豪瑟承认。“我们想要挑选一些适合2007年的自由城的出色音乐。在过去，我们已经树立在音乐方面的高标准，我觉得在这一方面已经很难超越；我认为我们已经做出一些非常惊人的东西。我想这次我们要做一些邪恶的东西。我们对此充满自信。这是将所有其他媒体都无法实现的体验带给玩家的绝佳方式。你可以聆听符合当前心情的歌曲，如果是与出去与女孩子约会，就要一些浪漫的音乐。我们挑选了符合本作节奏的歌曲。这不是猛踩油门的赛车游戏。这是都市黑帮游戏。我们选择的是认为能够与这种体验匹配的音乐。”

更真实的感觉来自画面，这很容易让人误解这款《GTA》将会抛弃系列标志性的幽默元素，以换取更为严肃的内容。而事实是，本作的画面确实更为真实化，但幽默元素仍然原封不动。不管是电台广播中的广告，还是街头某人的喃喃自语，或者是街头广告牌，都会听到或看到《GTA》的标志性幽默风格。自由城仍然是一个具有狂野想象力的地方。同样的团队，同样的幽默感，让游戏充满活泼感。

“自从《GTA III》开始，我们仍然保持原班人马，我们在此基础上增加了一些优秀的人才，但首席程序员仍然是那两位，做物理效果的还是那几个，还有制作人、执行制作人、剧本作者、音效设计者、游戏设计师，都是原来那帮人。他们都在坚守岗位，没人离开。这一点很让人激动。大家在开发这些游戏时能够有如此愉快的过程，是因为我们能够将其发展成亲密无间的团队，我们没有失去任何主力人才。大家彼此信赖，对于我们要努力的方向都很清楚。所谓游戏系列，关键就在于游戏制作者们的延续性，我想这是让我们与其他一些地方区分开来的关键。”

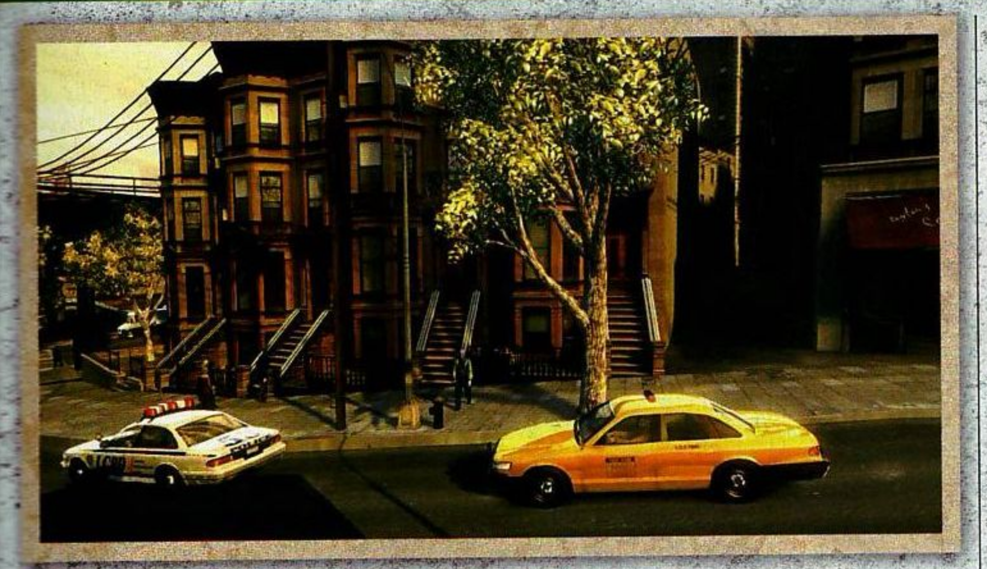
现在，这个团队正在做其他人从未在电子游戏中实现过的事。《横行霸道》为动作游戏带来了新的定义，而在《横行霸道IV》中，开发团队发现了剧情讲述和动作的新方式，以及玩家与游戏世界互动的新境界。开发组所做的每一个产品都在努力提升。有些内容非常有趣，例如可以约个女人去约会。而它所实现的某些技术成就将让你目瞪口呆，例如它的数据加载时间。在开始游戏的第一次读盘画面后，本作将不会再出现任何读盘等待时间——即便是当你在室内和室外场所间进出时。

Rockstar没有效仿其他公司在次世代的常见做法——采用其他公司的引擎技术，而是专门在圣地亚哥成立了一家工作室，这个工作室里只有程序员，他们惟一的任务就是为Rockstar研发独

清楚地知道这个系列应该向哪个方向发展，并且正朝着这个方向前进，使其再次成为崭新的体验。

豪瑟说本作对于全系列的进化程度就像第一款《横行霸道》与《横行霸道III》之间的进化。这是一次巨大的飞跃——这是我们从未在次世代主机上目睹过的飞跃。

"人们常说，'书籍让你有所学，电影让你有所观，而游戏让你有所为'。这就是游戏的趣味所在。"豪瑟说。"这也是游戏将成为主流的原因。游戏能够让你进入各种世界，这是其他任何一种媒体都做不到的。能够进入这种奇幻世界的机会，不管是自由城、火星还是哪里，我想这是游戏作为一种艺术媒体和娱乐媒体的乐趣所在。这次我们要做的就是大幅提升在虚拟世界中的体验。我们将其完全转变，让剧情的展开方式、与人物的互动方式、游戏世界的行为方式、以及你可以在这个世界中做的事，让所有这一切成为你想进入游戏的原因，让你感受在这个世界中的生活。"



有的新技术。他们研发出来的引擎叫做R.A.G.E.(Rockstar Advanced Game Engine，Rockstar高级游戏引擎)。你可能已经在《乒乓》中浅尝其魅力；而在今年10月16日，当X360和PS3的《横行霸道IV》摆上货架时，你将可以享用它的饕餮盛宴。

本作的两个版本内容应该是大体一致的，但Rockstar已经确定X360版将会有独家下载内容。该内容的规模据称是非常可观的，当我们问这次对自由城惊人的重新演绎是否会在其他游戏中出现时，豪瑟咧着嘴笑了，嘴里吐出两个词："章节式内容。"

与之前的所有《横行霸道》一样，本作主要围绕单人游戏内容。但本作也将会有多人模式，不过……"是的，会有一些(多人内容)，"豪瑟说。"但不会是大型多人网络游戏，我们正尝试制作一些有趣的、好玩的、渐进式的内容，并且能够很好地与单人游戏搭配。"

本作已经开发了三年多的时间，豪瑟承认这已经是十分漫长的开发过程。"我们知道要做这种规模的东西将会花很长很长的时间。单单要将画面做到这样的地步，就是极其费时的。画面内容实在是太大、太多了。"

虽然能否像上一代主机那样改变整个游戏业的面貌仍有待观察，但Rockstar North已经非常



■Rockstar目前仍然不愿意透露本作瞄准系统的细节，不过豪瑟承认，这是他们正在攻克的一大难题，但是他们认为他们已经找到了出路。

**是的，会有一些多人内容，但不会是大型多人网络游戏，我们正尝试制作一些有趣的、好玩的、渐进式的内容，并且能够很好地与单人游戏搭配。**

## 《横行霸道IV》相关资料补遗

### 开发情况

据Take-Two公司的金融顾问Mike Mickey透露，目前有大约150人从事《横行霸道IV》的开发，而根据X360官方杂志《OXM》透露，目前本作公布的所有图片和影像都是5月份之前的开发成果，完成度为66%左右，最终画面肯定会更加出色。不过有传闻称本作可能会小幅延期，Wedbush Morgan投资公司的分析家Michael Pachter宣称本作可能会推迟到Take-Two的下一个财政年度(2007年11月1日开始)，从而提高该财年的业绩，并且可以与微软的《光环3》拉开一定的距离。

### 特别版

Take-Two于5月21日宣布PS3和X360版的《横行霸道IV》都会推出豪华版，采用豪华的金属箱包装，售价为89.99美元。这个版本将会赠送一个特制的钥匙扣，玩家可以将豪华版金属箱的钥匙挂在钥匙扣上。限定版的Rockstar行礼袋可以装下不少东西。此外还有本作的设定资料集《横行霸道IV 画册》。赠送的音乐CD中不仅收录了游戏的歌曲，还有来自顶级歌星的新曲目。

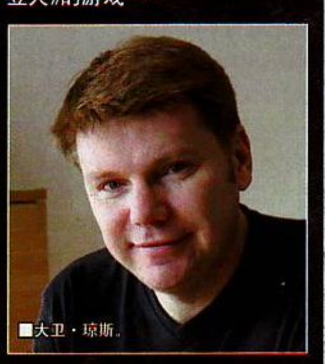
### 内容补遗

- ●从新自由城的一端直线走到另一端大约要1个小时的时间。
- ●游戏中会有一些在摩天大楼高层举办的会议，贝利克可以将人从高楼上扔下去。不过本作中并不是所有建筑都可以进入。
- ●游戏中有东欧舞曲风格的广播电台，还有俄罗斯音乐和东海岸的说唱乐。
- ●作为本作的新物理系统之一，在车内听音乐时不仅可以听到重音，还可以"感觉到"车内的重音环境。
- ●天气效果不仅仅是用来装点，他们将会影响到很多实际游戏内容，例如汽车的驾驶操作。

# 横行十年 天下霸道

## ——致《GTA》十周年

1997年11月，一款名为《Grand Theft Auto》的游戏在英国悄然上市，由英国人打造的最大牌的游戏系列就此诞生。《GTA》的开放式游戏理念对于游戏产业是一次巨大的冲击，所谓"沙箱式"的游戏创作概念开始广受关注，并因而诞生了无数的克隆之作。《GTA》是游戏向虚拟世界迈进的重要一步，在该系列诞生十周年时，Rockstar希望通过次世代主机的强大性能更为深刻地诠释虚拟世界的含义。然而，鲜为人知的是，在《GTA》诞生之前，制作人只不过想做一款类似于《吃豆人》的游戏……


■大卫·琼斯。

### 诞生背景

上世纪80年代，游戏产业正在日本和美国蓬勃发展，但在英国，游戏是仍处于襁褓之中的初生之物。

苏格兰第四大城市丹第是一个风景迷人的景区，同时也有相当发达的计算机工业。美国Timex公司在当时是小有名气的计算机生产商，为了控制成本，这家公司在人力成本较低的丹第开设了工厂，为当地提供了不少就业机会，也让当地的少年儿童们能有机会接触这种新奇科技。在Timex丹第工厂打杂的大卫·琼斯(David Jones)工作职责是在流水线上装配电脑，闲暇时可以接受公司对电脑知识的培训，琼斯由此窥得了电脑变成知识的门道。琼斯在这家工厂里干了四年，后来由于Timex的主要合作伙伴Sinclair解除了外包制造合同，业务量大幅降低的Timex只能裁员。大卫·琼斯选择了主动辞职。1987年，他用公司的遣散费支付学费，进入了丹第科技学院(后更名为亚伯堤大学)。

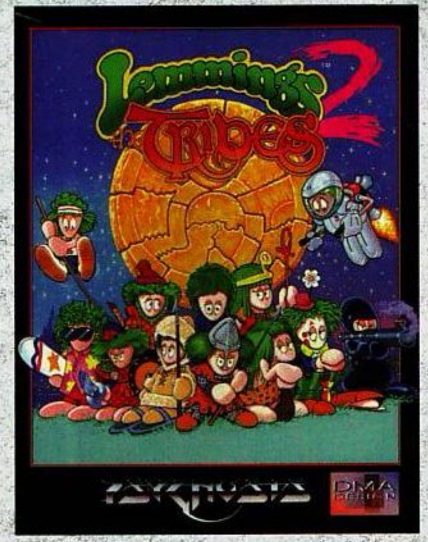
琼斯选择的专业是计算机科学，由于之前在工厂中已经接受过培训，并且有实际操作经验，因此第一年的课程对于琼斯来说是非常简单的。为了打发时间，琼斯买了一台雅达利电脑，开始用业余时间开发小型游戏。琼斯与一位同学合作开发的第一款游戏叫做《Menace》，这是一款射击游戏，有点像Konami的《沙罗曼蛇》。琼斯带着他的作品参加了伦敦电脑展，并幸运地吸引了发行商的注意。看中这款游戏的公司叫做Psygnosis，在当时还很狭小的英国游戏圈里，这家公司可以说是相当著名的。

由Psygnosis公司发行的《Menace》卖了几千套，琼斯获得了一笔还算可观的报酬，从此一发不可收拾，接连开发了多款游戏，后来干脆决定以开发游戏为职业。1989年，琼斯决定休学，创办了DMA Design。所谓"DMA"，原意是"什么都不是"(Doesn't Mean Anything)。这反映了琼斯当时迷茫的心态，他不知道这次创业是否正确的决定，因为在大多数人眼中，游戏算不上正当职业。

DMA创办初期只有三人，办公地点是大卫的岳父提供的公寓，而资

全来自之前开发的几款游戏积攒的几万英镑。比起很多出师未捷身先死的小型游戏工作室，DMA是幸运的，公司成立的第二年，由他们开发的《小旅鼠》(Lemmings)大获成功，轻易就卖出了6万套，对于规模有限的英国游戏市场来说，是非常了不起的成绩，它的销量甚至超过了大卫之前多部作品的总和。

大多数小型游戏工作室是从开发PC游戏起家，但PC游戏市场规模有限，DMA真正的高速发展期是进入电视游戏市场之后。随着《小旅鼠》MD和SFC版的相继推出，DMA的规模也在迅速膨胀，他们搬进了丹第科技园，买了两座小办公楼，以及9辆汽车。“《小旅鼠》系列”总共在20多个主机上推出，系列总销量超过2000万套。DMA成为苏格兰的一方豪强，并引起了任天堂和索尼的关注。




《小旅鼠》的游戏风格与任天堂非常贴切，在欧洲任天堂负责与第三方打交道的托尼·哈曼(Tony Harman)有意将其栽培为Rare之后的又一个明星工作室；另一方面，DMA长期以来的合作代理商Psygnosis被索尼收购，该公司创始人艾恩·海塞林顿(Ian Hetherington)成为SCEE的董事局成员，由于海塞林顿与大卫关系密切，这使得DMA在索尼和任天堂两大阵营间都成为炙手可热的争夺对象。与此同时，大卫·琼斯正在构思一款新游戏的创作概念……

1996年夏季，DMA开始筹划开发一款名为《Race and Chase》的新作，这款游戏的概念很简单：玩家扮演警察，驾驶警车到处追捕罪犯，可以说是一款有一定动作性的赛车游戏。不过琼斯认为这样的游戏设定毫无新意，在一次会议中，他突然灵机一闪：如果玩家扮演的是罪犯将会如何？琼斯的灵感来源其实是《吃豆人》，只是将吃豆人换成了罪犯，精灵换成了警察，而迷宫里的豆子则是路人……这就是《GTA》的最初雏形！

由于“Race and Chase”的商标已经被某火柴盒产品注册，因此琼斯将游戏更名为《Grand Theft Auto》，直译为“大偷车贼”。初代《GTA》与大多数玩家认识的《GTA》有很大的差别，不过基本概念和暴力内容是一致的，因此在当时也引起了轩然大波。政府的批判和媒体的炒作让该作成为了社会热点，知名度扶摇直上。在美国，沃尔玛等大型零售商由于其暴力内容而禁卖《GTA》，不过Take-Two公司却对这款来自苏格兰的游戏很感兴趣，并因而收购了DMA，将其更名为Rockstar North。而大卫·琼斯也在这段时间里离开了DMA，与哈曼和海塞林顿合伙创办了Real Time Worlds工作室。而此时，《GTA》的神话才刚刚开始。

# 横行霸道1系列

| 全球销量 | 232万 |
|---|---|
| 美国 | 81万 |
| 欧洲 | 147万 |
| 日本 | 4万 |

《横行霸道》的一代不仅确立了系列的基本概念，还在地点上为其后的系列三大重头戏埋下了伏笔。这款游戏发生在三大城市中，分别是：自由城、圣安德里亚斯和罪恶都市，分别仿照了纽约、旧金山和迈阿密，不过在后来的《横行霸道：圣安德里亚斯》中，圣安德里亚斯从一个城市扩张为一个州，由三大城市和12个小镇构成。

该作的故事发生在1997年，玩家可以从6名主角中选择一位。“《GTA》系列”的暴力特性在本作中已经得到确立，玩家的目标就是达到各个目的地，游戏过程中可以杀人、偷车、抢劫。另外一个在该作中确立的系列重要特征是广播电台。每次玩家进入一辆汽车，就可以收听广播，不过每辆汽车通常只能收到3个台，有些车只能收到1个台(PS移植版中所有汽车都只有一个台)。在游戏中提到的电台名只有一个Head Radio，其他台都没有被提及。

一代《横行霸道》最初是在DOS上开发的，后来转移到Windows，并推出了PS和GBC版。GBC版是一个未删节的版本，考虑到游戏中的城市规模，这不能不说是一个技术突破。不过考虑到GBC的受众群，该作取消了大量出血内容。







**小趣闻** 据说《横行霸道》在美国发售时之所以产生激烈争论，其实是Take-Two故意布的局。Take-Two聘请了政治评论家马克思·克利福德(Max Clifford)在当地媒体上针对该作挑起争论，结果政客们纷纷响应。虽然此举对游戏评级和人们对游戏业的看法造成了负面影响，但不可否认的是，由于利用了政客和媒体的炒作，该作的销量才得以大大提升。

## 横行霸道：伦敦 1969

这张资料片发售于1999年3月31日(PC版)，4月推出了PS版，这也是PS上有史以来的第一张游戏资料片。游戏使用了一代的引擎，虽然将舞台搬到了伦敦，但在画面和系统上都非常相似。不过1969年的伦敦特色在本作中依然随处可见，例如模仿詹姆斯·邦德的角色，大量出现的伦敦腔，而最为明显的区别自然是按照伦敦的交通规则：车辆靠左行驶。




## 横行霸道：伦敦 1961

与第一张资料片相隔9个月，Take-Two于1999年12月31日推出了第二张资料片，不过这次是免费提供下载。游戏中加入了新的任务，以及22辆新车，另外还有一个位于曼彻斯特的多人模式地图。由于是通过下载方式提供的资料片，因此本作只推出了PC版，其容量为7MB。不过要想玩这张资料片，必须首先安装《横行霸道：伦敦 1969》。

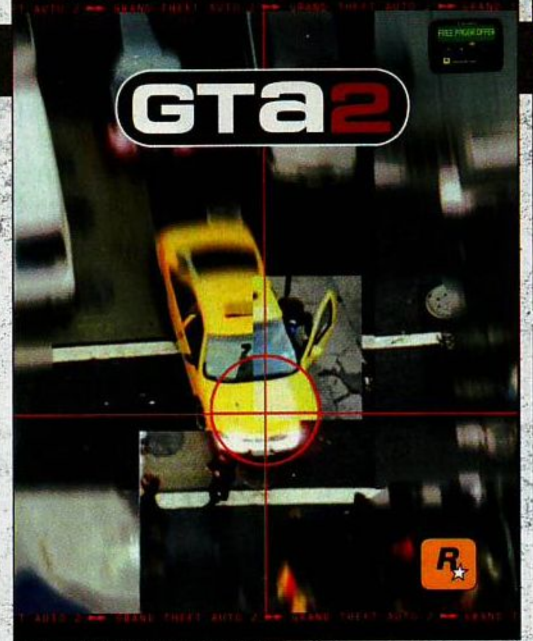


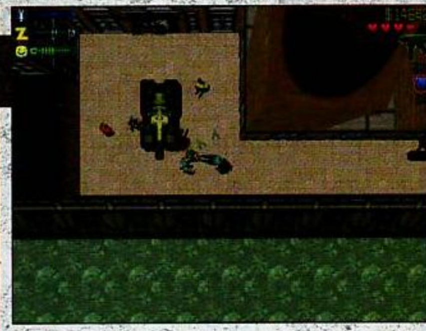
# 横行霸道2

| 全球销量 | 342万 |
|---|---|
| 美国 | 116万 |
| 欧洲 | 226万 |

本作于1999年10月22日推出Windows版，后来相继推出了PS、DC和GBC版，其中Windows和DC版都是M级游戏，PS和GBC版删除了部分暴力内容成为T级游戏。

《横行霸道2》是"《GTA》系列"的一个异类——该作故事发生在近未来的"Anywhere City"，游戏中没有说明具体年份，而在游戏的说明书中说的是"三周后的未来"，《GTA2》官网发布的小说中所说的时间则是2013年。Anywhere City共有三个地区，第一个地区是"中心区"，有赌场、酒店和大学；第二个地区是"住宅区"，里面有监狱、停车场、研究中心和发电厂；第三个地区是"工业区"，有一个大型海港、一个肉类加工厂和一个印度教神庙。








本作的片头动画是真人实拍的，这个片段由一个8分钟长的短片剪辑而成，该短片原本用于游戏的宣传。后来Rockstar在其官方网站放出了短片的完整版。在短片中，主角Claude在纽约被枪杀。



▲片头中的主角Claude Speed，饰演者是Scott Maslen。

玩家扮演的是Claude Speed，刚刚从监狱放出来，目标是成为"城市之王"。游戏分为中午和黄昏两种模式，前者光线充足可以看得很清楚，后者则非常昏暗，但使用了很多光影效果。从游戏系统上来说，本作与一代没有本质性变化，比较有趣的一个新系统是可以为不同的帮派做任务，给一个帮派做任务就会激怒敌对帮派。此外，游戏中还引入了SWAT、特工甚至军队。游戏中的行人终于不再是点缀，NPC的行为方式开始多样化，例如行人会钻进出租车，行人、匪徒和警察有时候会打成一团，城市里还会有其它的偷车和抢劫案发生。

本作的存档系统很有新意：如果玩家带着足够的钱进入教堂，就有一个声音说："哈利路亚！又一个灵魂得到了拯救！"这就代表游戏已经存档了。如果没带够钱，这个声音会说："诅咒你！不捐赠，不拯救！"

# 横行霸道III






PS2版

| 全球销量 | 1160万 |
|---|---|
| 美国 | 655万 |
| 欧洲 | 469万 |
| 日本 | 36万 |

Xbox版 Double Pack

| 全球销量 | 222万 |
|---|---|
| 美国 | 158万 |
| 欧洲 | 64万 |

2001年10月，"《GTA》系列"迎来了转折点，采用俯视视点的前两作只能算0.5版本，而这款《横行霸道III》才是《GTA》的1.0版本，全3D化的世界让《GTA》的"沙箱"理念得到了充分发挥。该作最初推出的是PS2版，并成为当年度北美最畅销的PS2游戏，刚刚上市的Xbox和NGC在其光芒之下黯然失色。后来该作于2002年5月推出PC版，2003年11月推出Xbox版。

《横行霸道III》在发售之前其实在游戏业内的关注度并不是很高，之前两作虽然也有一定影响力，不过还谈不上是一线巨作，而在《横行霸道III》发售后，无论是媒体还是玩家均是一片好评，IGN和GameSpot都给了9.6分，美国官方PS杂志《OPM》给了满分，GameSpy给了9.4分，在Game Rankings的媒体综合评分为95%，Metacritic的媒体综合评分为97%，是历史上综合得分最高的PS2游戏。该作不仅是2001年全美销量最高的游戏，即使到了2002年，仍然在北美游戏总销量榜上排名第二，仅次于其续作《罪恶都市》。

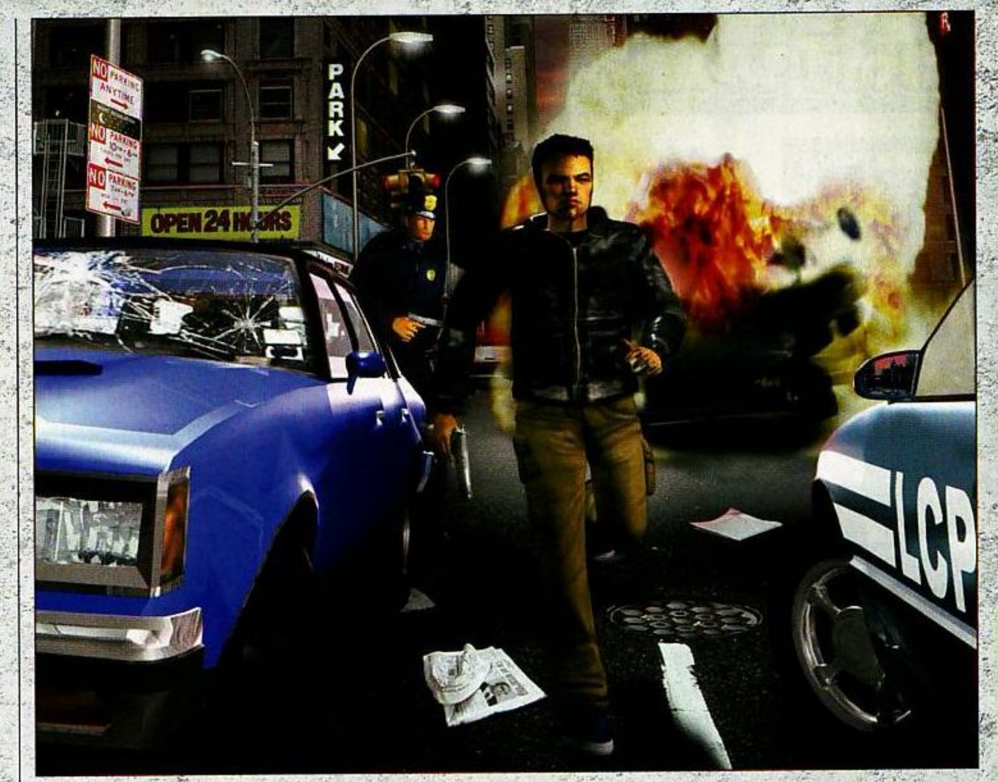
结合动作、射击、驾驶和3D画面的游戏特征



并非《GTA3》首创，之前同样由DMA开发的N64游戏《Body Harvest》(见附录)就已经出现了该作的很多设计创意，而《GTA3》的革命性意义就在于3D世界与高自由度的有机结合。为了增强这个虚拟世界的存在感，Take-Two在游戏发售前开通了一个官方网站，里面提供了网络版《Liberty Tree》报纸，该报像现实世界的报纸一样，对2001年2月到10月间自由城里发生的各种事件陆续进行报道，这个网站用于给《GTA3》提供背景故事，同时给人形成一种虚拟世界里的事件与现实同步发生的感觉。《Liberty Tree》报道的内容多种多样，有隧道推迟完工的消息，有"Love Media(爱情媒体)"迅猛发展的消息，甚至还有各种虚构物品的广告。而游戏截图以各种新闻报道的照片插图的形式发布。虚拟新闻与广告原本只是开发者偶尔想到的一个噱头，结果却成为后来"《GTA》系列"的一大特色。在本作的电台广播中也可以听到

各种广告，Liberty Tree网站的有些广告还提供了官网的键连，这些键连都是真实存在的网站，是Take-Two和Rockstar专门为游戏的宣传而开通的，这些网站表面上看起来是购物网站，但点击各种产品的键连后都会跳到Rockstar的官网。电台广告中也有产品联系的电话号码，这些号码自然也是Rockstar登记注册的。

画面的3D化是《横行霸道III》实现脱胎换骨的主要原因，以第三人称视点展现的游戏画面与以往的俯视视点有着本质性的区别，PC版的最高画面解析度更是达到了1600×1200。本作所采用的游戏引擎基于Criterion公司的Renderware技术，其最大的特征是采用了LOD(Level of Detail，细节度)系统，这个系统在X360时代已经被广泛采用，但在当时并不多见。LOD系统最大的特点就是能够智能调整画面的细节度，最靠近镜头的汽车、建筑、地形、人物等有着最高的细节度，无论是多边形数量还是贴图都要精密得多，而远处的景色会自动降到极低的细节度。这种技术的应用使得《GTA3》能够呈现极其庞大的场景，场景可视距离也很远，而画面的整体视觉效果也达到了尽可能出色的效果。不过该技术的一大缺点就是数据读取和处理时间长，例如在城市的一个岛上移动时，游戏会不断在拥有各种细节度的模型间不断变化，而如果从一个岛移动到另一个岛，就要重新加载大量数据，除了高细节度的建模文件外，还要加载各种低细节度的建模文件，这就使




得数据加载时间稍长。这种缺陷在其后的作品中有所改进，但一直没能得到根治，不过《GTA4》据称采用了极为高级的数据预读取技术，因此可以实现所有场景间切换的零等待时间。

游戏中的汽车和行人的3D建模是将各种单独的多边形部件与一个中心"内核"搭建而成的，例如汽车分为轮胎、引擎、底盘、车体等部件，而行人分为四肢和躯干等。通过汽车的碰撞侦测可以确定各个部位的损坏程度，行人的头部和四肢也可以成为不同的损伤部位。昼夜变换系统和天气效果也是本作引擎的一大特色，通过当前的天气和时间会对场景的视觉效果和细节进行调整，此外在雨后会出现彩虹，早上的太阳从城市的东北部升起，晚上从西南部落下。本作还首次应用了动态模糊技术，PC和Xbox版叫做"影迹"(Trails)技术，对游戏内的上一个和当前的视频帧进行半透明渲染，形成动态模糊效果。

《横行霸道III》在发售之前进行了多次内容修改，游戏发售前的宣传资料中可以看到的很多内容在最终游戏中都被取消了，其中比较重要的内容删节是因为911事件的发生。虽然Rockstar从未正式公布因为911而删改掉的内容，但在2001年9月19日，Rockstar总裁Sam Houser曾宣布正在对《GTA3》的内容进行审核，同时宣布该作延期三个星期。

与一代一样，媒体的争论也是《GTA3》大获成功的重要原因之一，该作发售之后，美国的一些知名电视台都在新闻中报道了该作的暴力镜头，最常见的是主角射杀行人和警察的场面，而最经常被人提及并争议的是玩家可以在游戏中嫖妓以回复体力，然后杀死妓女把钱抢回。为了尝试这种可能性而购买游戏的玩家不计其数。

《GTA3》的Xbox版原本应该于2002年春季发售，但由于该作PS2版实在过于成功，大大推动了2001年圣诞商季PS2的热卖，为了进一步扩大战果，索尼与Take-Two签订了"《GTA》系列"的独占协议，让PS2可以将该系列独占到2004年11月。尽管如此，在微软的努力下，Take-Two后来向索尼赔了一笔违约金，修改了合同，终于让收录了《GTA3》和《罪恶都市》的Xbox版《横行霸道：Double Pack》在2003年12月推出。Xbox版在音效和建模方面进行了改良。

**小题问** 游戏发售之前Rockstar公布的画面中，自由城警署(LCPD)的警车是蓝白相间的，显然是仿造了纽约警署的警车，而在游戏发售后LCPD的警车改为了黑白相间，与洛杉矶警署相似。这就是因911事件而进行内容改动的证据之一。正是由于这款游戏，沃尔玛宣布今后销售所有M级游戏时将要求购买者出示身份证确认其年龄。

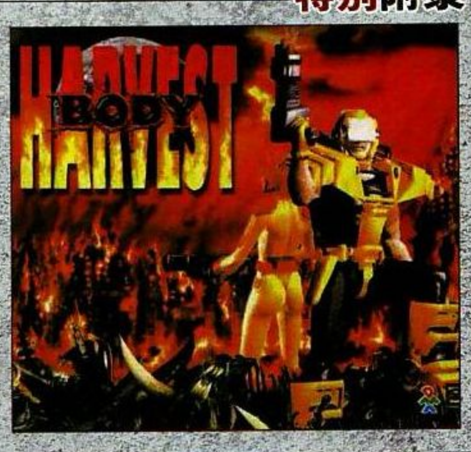



**特别附录**

## Body Harvest

很多人认为，《GTA3》的真正前身并非《GTA2》，而是这款《Body Harvest》。这款同样由DMA开发的N64游戏发售于1998年10月，在该作中，玩家扮演基因改造的战士Adam Drake，目标是歼灭外星军队。外星人每隔25年就会到地球捕食人类，总共已经持续了100年，最后地球所有的军队聚集在中国中部平原，在那里他们被一百多万外星人全部歼灭。到了2016年地球人已经基本灭绝，只有在Station Omega空间站上还有幸存者。玩家扮演的Adam Drake希望通过时间机器改变人类的命运。

由于引入了穿越时空的概念，游戏中的五大舞台分别是第一次世界大战的希腊、第二次世界大战的爪哇、1960年代的美国和1990年代的塞伯利亚，最后则是近未来世界。虽然在背景设定上找不到与《GTA》的任何相似之处，但该作的各种系统特征以及3D画面都使其与《GTA3》具备了很多相同点。这款游戏在1995年任天堂的SpaceWorld展会中就已经公开亮相，在当时是极具革命性的作品，原本打算作为N64的首发游戏，但任天堂在游戏开发过程中对DMA提出了诸多要求，例如要对游戏进行调整以适合日本玩家的口味，对游戏的不断修改使其足足延期了两年。



# 横行霸道：罪恶都市

| 全球销量 | 1420万 |
|---|---|
| 美国 | 820万 |
| 欧洲 | 553万 |
| 日本 | 47万 |

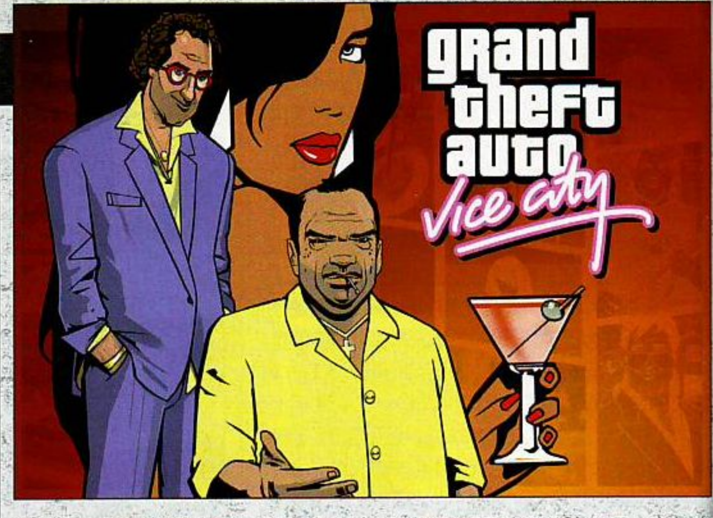
2001到2003年间，《GTA》几乎统治了整个美国游戏市场，《GTA3》在2001年成为美国最畅销游戏后，2002年，销量冠军宝座又成为《罪恶都市》的囊中之物。该作于2002年10月27日发售，获得了比三代更大的成功，虽然与前作仅相隔一年，玩家还是对其倾注了更大的热情。该作在IGN获得了9.7分的评价，GameSpot给予9.6分的评价，《GamePro》和《OPM》杂志相继打出了满分，该作在Metacritic的媒体综合评分为95%。即使是在对美式游戏一向不感冒的日本，《罪恶都市》也获得了认可，在Capcom的代理下获得了47万套的出色销售成绩，在日本玩家中的口碑也很好，《FAMI通》杂志读者票选的"史上最喜欢的百款游戏"中，本作也赫然在列。



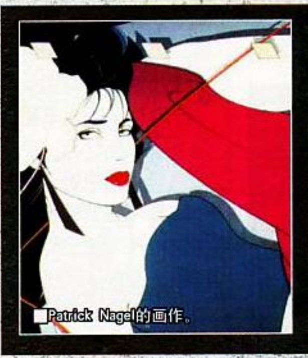


本作的很多主题明显借鉴了80年代的著名电影《疤面煞星》以及红极一时的电视剧《迈阿密风云》，在汽车、音乐、服装、建筑和人物特色等方面，《罪恶都市》都充分展现了80年代的迈阿密文化。游戏中Richardo Diaz的豪宅Club Malibu和游戏结尾的一场战斗与《疤面煞星》中的经典桥段如出一辙。与《迈阿密风云》一样，本作的很多战斗都是发生在大宅内或者游艇等奢华的舞台中，如果玩家的通缉等级达到三颗星以上，将会有一辆法拉利Testarossa卧底跑车加入到警方的行列中追捕玩家，这辆车曾经是《迈阿密风云》里的一大标志。

由于本作的引擎是建立于《GTA3》的基础之上，因此游戏的设计与界面都与前作非常接近。本作新增的一大特色就是玩家可以购买各种物业，这些物业可以成为藏匿地点，收集武器和存储游戏。还有一些有趣的商业投资，例如拍黄片的制片厂、脱衣舞俱乐部、出租车公司以及"冰激凌快递公司"等，这些商业投资都有相关的任务，例如消灭竞争对手或者偷设备，一旦所有任务完成，这些商业投资就会产生源源不绝的利润。

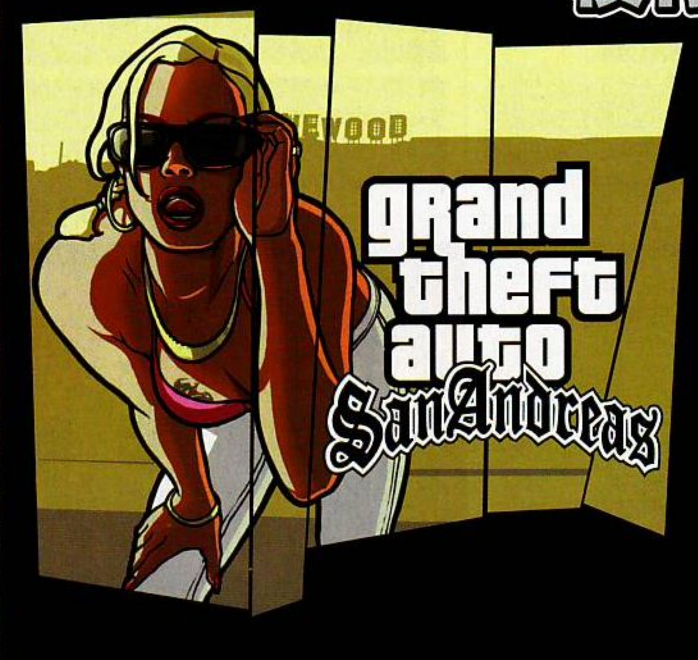



作为系列一大特色的电台，在本作中也有很多有趣的内容，首先是收录了大量80年代的著名曲目，每个电台都有一种特定的音乐类型，例如rap、摇滚、流行音乐等，电台的广告中还有很多有趣的典故，例如一种虚构的游戏机"Degentron"的广告，这台游戏机的广告可以在某些场景中的广告牌中看到，其广告标语是"街机来到你的家中"，这是那个年代里各种游戏机最常见的广告词，电台广告中的台词"用你神奇的飞翔红方块拯救绿点"是雅达利游戏机的广告词。游戏中的很多商店里也都可以看到Degetron的广告。其实在《罪恶都市》发售的几个月前，Rockstar就已经开设了一个Degetron的虚拟游戏迷站点，用户可以在该网站玩到Degetron主机上的各种游戏。


Patrick Nagel的画作。

**小趣闻** 本作的封面和设定图风格借鉴了上世纪80年代美国著名画家Patrick Nagel(1945－1984)的风格，此人最擅长绘画女性形态美，将人物面部表情高度浓缩为几根简单的线条，在画风上有点像日本的传统绘画艺术。Patrick Nagel曾与《花花公子》的很多著名模特合作，也给不少社会名流画过肖像，还曾经给英特尔画过广告。1984年，38岁的Nagel在参加一次慈善募捐时因心脏病发死于车内。

# 横行霸道：圣安德里亚斯




**PS2版**

| 全球销量 | 1488万 |
|---|---|
| 美国 | 789万 |
| 欧洲 | 658万 |
| 日本 | 41万 |

**Xbox版**

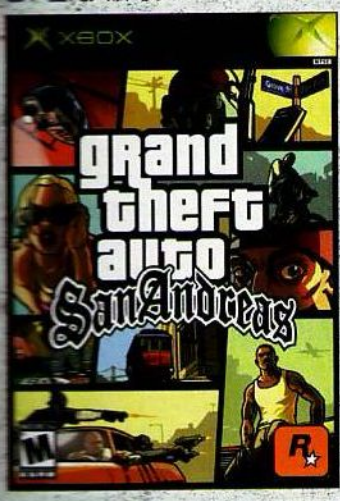
| 全球销量 | 193万 |
|---|---|
| 美国 | 126万 |
| 欧洲 | 67万 |

《罪恶都市》大获成功之后，很多玩家都在期待《GTA》新作于2003年推出，网上流传甚广的消息称该作将于2003年10月29日发售，可能发生在圣安德里斯。然而整个2003年过去了，Rockstar和Take-Two仍然没有动静。2004年3月11日，Rockstar首次公开了《圣安德里亚斯》的信息，并宣布该作中的圣安德里亚斯并非一座城市，而是一整个州，让期待已久的玩家们欣喜若狂。2004年10月26日，Take-Two再次选择在其财政结算日即将到来(10月31日)之时推出了《横行霸道：圣安德里亚斯》，Xbox版也于2005年6月7日推出。

《圣安德里亚斯》再次保持了前两作的高评价，在Metacritic的综合评分为95%，IGN更是给出了9.9分的评价，成为该站评分最高的PS2游戏，IGN将其称为PS2的"定音之作"，GameSpot和1up同时给出了9.6分的评价，《OPM》再度给出满分评价。不过也有一些人认为该作的画面在同时期游戏中属于下乘，人物建模糟糕、贴图解析度低，还存在某些操作问题，例如自动瞄准系统。尽管如此，该作仍然成为PS2历史上销量最高的游戏，在全球游戏历史销量排行榜中位列11，如果排除掉前10名中的9款任天堂游戏，该作销量仅次于EA的

《模拟人生》。

本作中的圣安德里亚斯是加州与内华达州的结合，总面积达44平方公里，是罪恶都市的大约4倍，更是自由城的5倍。除了Los Santos（仿洛杉矶）、San Fierro（仿旧金山）、Las Venturas（仿拉斯维加斯）这三大城市外，还有12个小镇，以及800米高的Chiliad山可以攀登，玩家还可以从山顶或者楼顶跳伞。享誉世界的各种标志性建筑和名胜都可以在本作中看到，例如洛杉矶会展中心、国会大厦、星光大道、中国大剧院、贝弗利山、金门大桥等。








VINEWOOD

《圣安德里亚斯》的一大技术突破在于数据读取技术的改良，前作中在城市里不同的区之间移动将会出现读盘画面，而在本作中虽然场景要大得多，在各个地区之间穿行却不需要读盘时间，惟一需要读盘的地方是剧情场面和室内室外场景的切换。数量极其丰富的载具也是本作的一大特色，载具类型多达200种，还新增了游泳和攀墙能力。Rockstar非常强调主角的个性化，因此加入了服装、饰物、发型和纹身要素，并且要保持饮食健康和经常锻炼才能有强健的体格，主角CJ的形象也会在一定程度上影响其声望以及与女友的关系。在电台方面，前几代作品中，每个电台其实只是一个循环播放的音乐文件，歌曲、广告等的播放顺序都是一样的，而在本作中，各首歌曲和广告都是一个单独的音频文件，在电台中随机播放。

《圣安德里亚斯》爆发的"热咖啡"丑闻可以说是近几年来影响力最大的游戏业争议事件。2005年5、6月间，一个名为"热咖啡"的补丁出现在网上，这个补丁可以暴露游戏中隐藏的性场面。未打补丁的版本中，CJ的女友会邀请他到房间里喝杯"热咖啡"，CJ进去之后，镜头留在外面，可以听到里面的呻吟声。而打了补丁后，镜头将会跟到房间里，并且出现性交的迷你游戏。这起事件震惊了美国政府的多名高官，其中包括希拉里·克林顿。2005年7月20日，该作被迫撤下货架，评级从M改为AO。后来Rockstar推出了一个"冻咖啡"补丁，对内容修改之后重新推出了Xbox和PS2的"GTA三部曲套装"。

**小趣闻** 本作发售后在美国玩家中出现各种有趣的民间传闻，流传最广的传闻是在各BBS上出现的"大脚怪"传闻，有人宣称在游戏内看到了大脚怪，并且放出了照片，后来被证实为伪造图片。Rockstar在《EGM》2005年一月号的访谈中说："游戏里没有大脚怪，就像现实世界一样。"其他传闻还包括UFO、幽灵和电锯杀人魔，其中大多数都是假的，不过幽灵车的传闻是真的，游戏中确实出现了没有司机却在开动着的幽灵车，可以在Flint County的Back O'Beyond森林地带看到，他们会在山顶上神秘出现，然后滚下山。



# 横行霸道：自由城故事




**PSP版**

| 全球销量 | 385万 |
|---|---|
| 美国 | 164万 |
| 欧洲 | 221万 |

**PS2版**

| 全球销量 | 292万 |
|---|---|
| 美国 | 128万 |
| 欧洲 | 164万 |

2005年10月25日在PSP上推出的《横行霸道：自由城故事》为PSP带来了一个短暂的辉煌时代，2005年末商战期间，PSP在欧美的表现一度超过了NDS，该作可谓居功至伟。考虑到PSP的总装机量不到PS2的五分之一，《自由城故事》385万套的销量可以说是相当令人满意的。此外在2006年6月6日推出的PS2逆向移植版也获得了将近300万套的销量，不过这主要是因为该作售价仅为19.99美元，比普通游戏便宜30美元。






本作的事件发生在《GTA3》的3年前，即1998年。三代中的海底隧道还没有建好，玩家要乘船才能到达Portland岛和Staunton岛，此外在三代中被炸掉的Callahan大桥在本作中正在建设中。

在技术上，本作放弃了Rockstar一直使用的Renderware引擎，采用了Rockstar自己开发的新引擎，针对PSP的硬件特性，在贴图解析度和微粒效果方面都有不错的表现。本作还支持6人无线游戏模式，共有7种多人模式。不过本作的技术漏洞也成为PSP被破解的开始。

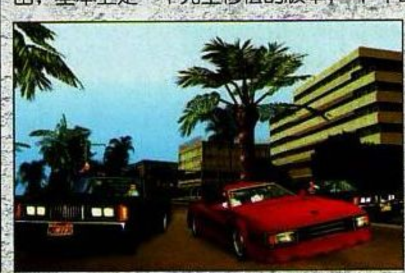
# 横行霸道：罪都故事



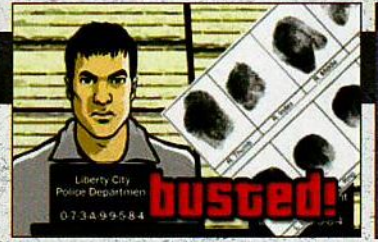
| 全球销量 | 136万 |
|---|---|
| 美国 | 52万 |
| 欧洲 | 84万 |

Rockstar很显然是打算在PSP上重新打造自《GTA3》开始的三部曲，因此在《自由城故事》之后，理所当然地推出了《罪都故事》，剧情上同样是《罪恶都市》的前传，具体时间是1984年。Take-Two原本宣布该作将于2006年10月17日在美国推出，但到了9月份又宣布延期到10月31日。2007年2月7日，Rockstar宣布将会推出该作的PS2版，该作于3月6日推出，基本上是一个完全移植的版本，在GameSpot的评分为7.2，IGN评分为7.5。而PSP版的Metacritic各媒体综合评分为86%，GameRankings综合评分为85%。

比起《自由城故事》，《罪都故事》在画面上有明显改进，场景可视距离也更远，读盘时间缩短，爆炸效果更逼真，画面中物体、汽车和NPC的数量明显增多。在系统上，本作新增了"帝国建造"系统，有点像《罪恶都市》中的商业投资以及《圣安德里亚斯》中的"黑帮战争"系统。为了赚钱，玩家要将从敌人那里占领的地盘用来经营生意，可以经营的有卖淫、贩毒、走私、收保护费、放高利贷等。本作的战斗系统也进行了彻底的变化，使用了"智能瞄准"系统，徒手战斗系统增加了很多新动作。



# 横行霸道Advance






2004年10月25日，Rockstar在GBA平台上推出了一款《横行霸道Advance》，不过Rockstar只是负责游戏的发行，开发商则是Digital Eclipse公司。

这款游戏发生在自由城，在最早的宣传资料中Rockstar一直暗示本作是《横行霸道3》的移植版，但在开发过程中，由于过于苛刻的技术限制，本作最终成为了外传，或者准确的说是《GTA3》的前传，故事发生在《GTA3》的一年前。

虽然在城市格局上与三代基本相同，但由于采用的是俯视视点，很多以第三人称视点呈现的场景关卡在本作中无法展现，因此城市的三大岛屿进行了明显的变更，隧道和地铁系统都被取消。

此外，由于卡带容量限制，本作无法收录语音和剧情片段，所有需要交代剧情的地方只是以文字表示，甚至系列极具标志性的收音机系统也被取消了，每辆汽车只有一首固定的曲目。

特别附录

# 《GTA》世界中的娱乐传媒

LM
LOVE MEDIA

《GTA》的世界是一个真正的虚拟世界，除了模仿现实世界的城市和建筑外，这个世界里还有自己的各种传媒和娱乐企业，拥有自己的电视台、报纸、杂志、广播。

《GTA》世界里最著名的传媒公司当数“Love Media”，它是“过去5年来美国发展最快的传媒集团”。该集团的老板是Donald Love，总部在自由城Staunton岛的Bedford Point。Love Media控制着大约900家广播电台、300个电视台、4个传媒网络、3颗卫星和10位参议员。Love Media拥有的电台玩家可以在任何一辆汽车中听到，包括Head Radio、Flashback 95.6、Double Cleff FM和Chatterbox FM等。Love Media还控制着自由城的报纸《Liberty Tree》。此外，Love Media还有一些分散的投资，例如宠物食品行业和健康保险。

Donald Love是从2001年初才开始在自由城做生意的，也就是说，Love Media只用了几个月就并购了无数家公司，到2001年末(《GTA3》发售时)已经成为影响力最大的传媒公司。Donald Love之所以在这么短的时间内打造了这么一个传媒帝国，是因为其最大的竞争对手Barry Hacross的归来。在《GTA3》中Donald Love消失之后，Love Media的前途未卜。

## Liberty Tree

作为Love Media旗下的报纸，《Liberty Tree》在自由城有着最大的发行量，它也是自由城最老牌的报纸之一。早在被Love Media收购之前，《Liberty Tree》已经发行了至少50年，直到2001年才被Love Media收购。《Liberty Tree》有很多宣传口号，例如“新闻的味道真香”，“让真相无所遁形”，以及“昨日新，今日闻”(Yesterday's News Today)。该报每期1美元，有网络版。报纸中的栏目很多，有商业、漫画、娱乐、生活方式、房地产、旅游、交通、体育等等。

"Yesterday's News Today"

**Liberty Tree**

Vol 2. Issue 1 ★★ October 30, 1998 ★★ $1.00

**LIBERTY CITY RANKED WORST PLACE IN AMERICA. AGAIN.**



*by Frenchie Cockmaven*

It's the prize no city wants to win. The award no one wants. Like a schoolboy informed he does not play well with others, Liberty City has once more been voted "The least likely place to succeed in America." Eight out of the past twelve years the city has won this dubious accolade, and this year was the first that the city topped the bill in 6 out of 7 categories.

Liberty City was not "The city where you were most likely to get eaten by a wild animal" (that dubious honour went to Los Santos) but was considered the place you were most likely to get mugged or robbed, die of diseases caused by pollution, be exposed to lethal amounts of radiation, become an alcoholic or drug addict, get accidental gender re-alignment or marry a relative.

City officials claimed "People should not get so excited about reports like this. The fact is our town is a vibrant, energetic place that people love. If you take a few simple precautions, like wearing a gasmask and having a full-time military trained body guard, you are just as safe and happy in Liberty City as any other profoundly dangerous urban environment."

*"Liberty City has once more been voted the least likely place to succeed in America."*

Mayor Hole was unavailable for comment but is known to be a big fan of the city, especially after the fortune he made in local politics. ❖

**CRIME ON RISE**

*Statistics To Blame Says Mayor, Mafia*

see page 193

## Degenetron



这是1980年代中期在罪恶都市推出的一种游戏机，画面仅局限于绿色的点和红色的方块，不过其街机版还可以显示蓝色方块(多伟大的进化啊……)。这部电视游戏机号称将街机的真实度带到家中。这部主机上有三款代表作，其中《信念守卫者》模仿的是雅达利时代经典游戏《Defender》，《猴子天堂》模仿的是Activision公司处女作《Pitfall》，《渗透者》模仿的是雅达利经典街机游戏《Tempest》。Degenetron还有二代机叫做Exsorbeo，在《圣安德里亚斯》和《自由城故事》中都有露脸，这是Degenetron的掌机版，相当于Gameboy，只不过该掌机上的所有游戏名都与性相关。在罪恶都市的一些地方可以看到Degenetron的街机版。

Degenetron的恶劣影响在自由城引起了轩然大波，该主机的广告中，孩子们高呼“我再也不想去学校了！”。罪恶都市公共广播电台VCPR的嘉宾Jan Brown宣称Degenetron对孩子的影响极其恶劣，圣安德里亚斯的阴谋论者Marvin Trill在西海岸谈话电台WCTR中宣称该主机向人们的潜意识中灌输恶劣信息。



# Xbox LIVE ARCADE 游戏大巡礼

本次巡礼包括截至2007年6月30日欧美服务器全部Arcade游戏

## 游戏索引 | GAME INDEX



## 台球风暴2
Bankshot Billiards 2

购买点数 1200MSPT | 推荐指数 ★★★☆☆

发行商 PixelStorm | 类型 SPG | 游戏人数 3人 | 发售日 2005年11月22日




它是最早一批的Arcade游戏，《台球风暴2》提供了不同的台球规则：有传统的8号球、9号球、割喉战、欧式8号球、3号球、特技球、计时赛等等国际标准玩法。游戏比较人性化的就是可以开启瞄准辅助选项，如此就能一边与电脑较量，一边练习自己的球技了。而等到技术纯熟之后，就可以找好友在Xbox Live上进行一番对决了，游戏中有各种成就，如特技大师、速度狂或是终极杀手等头衔，传统的俯视角也更能直观表现球路，此外游戏还提供许多选项，让玩家变更各种画面外观，如球桌样式、球台颜色、木纹质感、球具及球杆等物品，更加丰富了各位玩家的屏幕，使得游戏不那么枯燥，在最早一批下载游戏里来说，是比较值当的一款了。



## 圣铠传说
Gauntlet

购买点数 400MSPT | 推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Midway | 类型 A·RPG | 游戏人数 1人 | 发售日 2005年11月22日




比较传统的俯视角A·RPG，游戏背景也是很传统的西方中世纪，剑与魔法的世界观，游戏中玩家可选择包括战士、女神、巫师和精灵在内的四种职业来进行冒险，探索黑暗迷宫，并消灭罪恶的妖魔及获得金银财宝。在游戏中，玩家们可以藉由进食来回复力量、收集各种钥匙以进行更深入的冒险，并且找出不同药剂来击败最强大的敌人。游戏几乎与原本的投币式一模一样。不过支持一至四人在Xbox Live连线，一起进行多人游戏，借助获得经验排名的系统，还可以让你将得分公布到Xbox Live的排行榜上。游戏作为单机版来进行可以说是非常枯燥，不过在Xbox Live上连线合作的部分还算有趣，各个职业相互配合的平衡性也制作得不错。



## 宝石方块2
Bejeweled 2

购买点数 800MSPT | 推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Oberon Media | 类型 PUZ | 游戏人数 1人 | 发售日 2005年11月22日

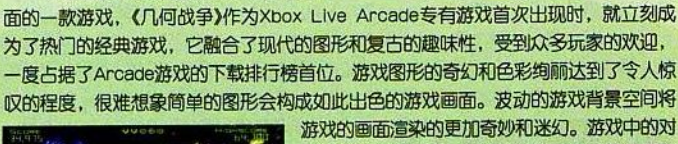
这款在MSN用户中广受好评的方块游戏，曾经位列MSN联机游戏排行榜榜首。而如今则以全新的面貌出现在Xbox360上，玩家可以在解谜模式里于限时内解开各种难题；或是在无限模式中，慢慢享受彻底的成就感。借助Xbox360的强大机能，游戏的画面十分华丽耀眼，游戏背景画面为浩瀚的太空场景，并新增了强力宝石、高爆方块以及定时炸弹等新鲜元素，并利用会爆炸的宝石，以及令人炫目的太空特效，给你带来前所未有的惊奇。游戏有传统、动作、解谜与无限四种游戏模式，而传统的联机对战更加快捷方便，也吸引了更多的MSN玩家转战Xbox360，不过800点的价格也不低，对于《宝石方块》系列的忠实FANS来说，购买它当然是毫不犹豫的。



## 几何战争
Geometry Wars: Retro Evolved

购买点数 400MSPT | 推荐指数 ★★★★☆

发行商 Bizarre Creations | 类型 STG | 游戏人数 1人 | 发售日 2005年11月22日




可以说是极度展现Xbox360绚烂画面的一款游戏，《几何战争》作为Xbox Live Arcade专有游戏首次出现时，就立刻成为了热门的经典游戏，它融合了现代的图形和复古的趣味性，受到众多玩家的欢迎，一度占据了Arcade游戏的下载排行榜首位。游戏图形的奇幻和色彩绚丽达到了令人惊叹的程度，很难想象简单的图形会构成如此出色的游戏画面。波动的游戏背景空间将游戏的画面渲染的更加奇妙和迷幻。游戏中的对象都是简单的图形，不过它们也各具不同的属性和能力。绿色方块会闪避你的攻击，而紫色方块则会分裂成两个小方块。游戏的玩法简单，但却魅力十足，除了视觉的强烈冲击之外，游戏的高分也是对于你来说也是高难度的挑战。



## 旋转泡泡球 HD

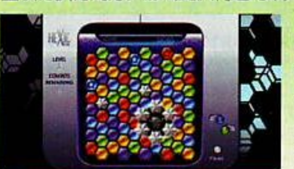
Hexic HD

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

| 发行商 | Microsoft | 类型 | PUZ |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1人 | 发售日 | 2005年11月22日 |




同样是在MSN用户中广受好评的游戏，《Hexic》曾被誉为是MSN玩家的"时间杀手"，它会在你进行游戏时不知不觉地消耗掉你宝贵的时间，足见其巨大的吸引力了。玩家必须旋转一组三个的六角色块，以将相同颜色的色块串连在一起，在高等级模式中还要注意炸弹，另外还可以使用特殊方块与星状花获得高分。游戏提供有趣的单人模式，包括马拉松、时间模式和生存模式，每个模式的玩法连贯性都十分出色，每一个难度等级都能拉住你继续进行下去，而Xbox360下的华丽色彩表现效果也十分到位。获得成就的称号也比较有趣，比如采蚝专家(Oyster-meister)、南海大头(Big Cheese of the South Seas)，超级珍珠大亨(Grand Pearl Pooh-Bah)。



## 模拟太空站

Outpost Kaloki X

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

| 发行商 | NinjaBee | 类型 | PUZ |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1人 | 发售日 | 2005年11月22日 |

《模拟太空站》是一款模拟经营类型的轻松小品，里面充满各种古灵精怪的角色以及各种异想天开的故事情节，玩家所要做的是必须让太空站能吸引大量人潮，并赚进大把钞票。游戏提供11种包括"冒险故事"、"战斗故事"等不同的剧情模式。在游戏中你需要多跟顾客聊天，不停地打探情报，并且试着了解他们想要的是什么，这样对你的经营是非常有益处的，你甚至有机会知道破关的小窍门。玩家可以藉由通过低等级来到达下一关卡，来解除进阶下一关卡的锁定。游戏独特轻松的故事和美妙音乐也能够让你体会到快乐。你能满足太空站和客户的需求，并且顺利实现自己成名致富的梦想吗？快来尝试建设自己的太空站吧！



## 鸵鸟骑士

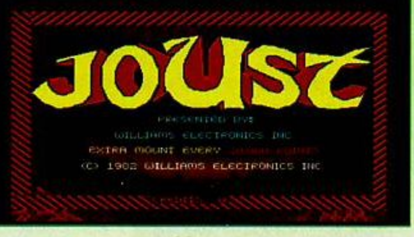
Joust

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

| 发行商 | Midway | 类型 | ACT |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1-2人 | 发售日 | 2005年11月22日 |

在目前这个最新款视频游戏的图像及音效已经媲美电影的时代，仍然有很多人热爱那些优秀的老游戏，而这主要归功于科技的进步以及网络服务的普及，现在要下载和玩这些游戏比以往任何时候都要简单，Xbox Live Arcade的便捷下载方式就提供了不少这些老游戏。事实上，当年最简单不过、只支持单色，与今天具有电影级画面的游戏相比较，早期的游戏和今天的热门大作具有很多相似之处，不过，几十年前让人们乐此不疲的游戏在今天仍有吸引力，毫无疑问，相信还是会有更多的游戏加入这股"复古"潮中。Midway就是早期的经典街机游戏，想必老玩家在FC上也曾经酣战过。在游戏中，你需要驾驭皇家鸵鸟奔驰沙场。如果你选择在Xbox Live上与好友一起战斗，好友则会驾驭着雄赳赳的鹳，如此你们就可以一起去击败三种不同的敌人骑士：红色的蛮人、银色的猎人以及暗蓝色的暗影大帝。你要趁这些坏蛋乘坐迅捷的飞过山洞时，抓准时机从上面使用你最信赖的长矛攻击它们，然后拣获孵化前的鸵鸟蛋，否则你就要面对更强悍的敌人了。另外也要注意在洞中出没的翼手龙，因为只要你任务时间拖得太久，它们就会发动攻击。另外还有，脚下的熔岩坑也会随着游戏的进行一直升高，所以要尽量让自己保持在高空，并且避免让洞穴巨人将你抓到烈焰深渊中。






## 疯狂电视台

Smash TV

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

| 发行商 | Midway | 类型 | ACT |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1-2人 | 发售日 | 2005年11月22日 |

阿诺德·施瓦辛格有一部老电影名叫《过关斩将》，讲述了主人公在一个充满了杀戮的电视节目中逃生的故事，而本作则正是这个故事设定。游戏以未来的电视节目"疯狂电视台"为背景，当你在充满屠杀气氛的房间内冒着生命危险争取奖品，还可听到观众在一旁欢呼，你能否顺利破除重重障碍？你能成功地到达传说中的胜利殿堂吗？只要你的游戏水平高超，最终的钞票和大奖就是你的。不过有一堆穷凶恶极的人正在等着你，你真有机会获得这些奖赏吗？游戏以俯视角进行，典型的BOSS形象和关卡地形决对给你一种怀旧的感觉，除了可以单机进行双人模式，还可以在Xbox Live进行多人游戏。不过画面偏灰暗，也较为血腥，游戏久了会令人产生反感。



## 祖玛 豪华版

Zuma Deluxe

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

| 发行商 | Oberon Media | 类型 | ACT |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1人 | 发售日 | 2005年11月22日 |

这款游戏在中国有着非同寻常的群众基础，在2003年，《祖玛》开始和《连连看》并列成为风靡一时的游戏。祖玛的出现改变了"《泡泡龙》系列"半自由的游戏方式，"一起祖玛"也成了休闲游戏的一个新口号。号称"时间杀手"的《祖玛》也就理所应当地出现在Arcade游戏的下载列表当中。游戏内容十分丰富，其中共有超过20种模式，玩家还可以先在挑战模式里熟练一切技巧。利用画面中央的石蛙发射魔法石，并让颜色相同的魔法石排列在一起；同时也可以收集金币以及特殊石球，才能将障碍全数清除，同时强力石、组合技、连续技等等也经典再现，这些也将会与成就点数相关。另外，用它来在Xbox Live进行对战也不失为一个不错的选择。



## 变种风暴：重装上阵

Mutant Storm Reloaded

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆




| 发行商 | PomPom | 类型 | STG |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1-2人 | 发售日 | 2005年11月22日 |

本作是Xbox Live Arcade首批付费下载的游戏之一，一度排在Arcade游戏下载排行前十位。游戏的爆炸效果和色彩十分绚烂，关卡变化非常丰富，长时间游戏下来也不会让你觉得厌烦。同时，《变种风暴：重装上阵》也提供了各种正式训练场的"训练模式"，让想要专门精于"爆破艺术"的玩家能够得偿所愿。游戏同各种武术的分级，一开始玩家只有白带的等级，不过在练习一段时间后就可以获得更高级的段位。当然，你获得的段位级数越高，游戏难度也会跟着变高，如此才能让你精益求精，只要能生存到最后，就有机会获得最高级数的黑带。游戏的单机版提供冒险模式和比分模式，即便是在线下也能让你与朋友一起同乐，享受爆破的艺术。



## Hardwood：西洋双陆棋

Hardwood Backgammon

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

| 发行商 | Silver Creek Entertainment | 类型 | TAB |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1-2人 | 发售日 | 2005年12月8日 |

这个系列一度成为Xbox Live中在线游戏人数最多的作品。玩法很简单，你要想办法将所有棋子移到你的领地，然后比对手更快将棋子拿走就可以了；要掌握诸如骰出两个一样的点数，让自己可以多出一倍的移动步数；抓准机会逮到对手的没有防守的棋子，然后将它送到柱子上等技巧；另外，如果你已经觉得胜利是十分简单的事情，那就多利用加倍方块让自己能获得更多的得分吧，这跟你能够取得的成就点数有直接的关系，同时你还有机会可以挑战到世界级的电脑对手。Fooms表情图的功能也更人性化地促进了线上交流，让你准确把自己的感情传达给对方。棋牌类游戏虽然简陋，但是其多变与超强的对抗性与交互性是其他游戏所不能比拟的。



## Hardwood：红心大战

Hardwood Hearts

| 购买点数 | 400MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★☆☆☆ |

| 发行商 | Silver Creek Entertainment | 类型 | TAB |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1人 | 发售日 | 2005年12月8日 |



这个系列一度成为Xbox Live中在线游戏人数最多的作品。目前附带在Windows中而流行的"红心大战"游戏，其实与国内普遍俗称的"拱猪"游戏的玩法相似，也算是国际通用的纸牌玩法了，你所要做的就是努力夺取别人的"心"，游戏中红心的点数就等于牌面上的数字，而黑桃Q则为50点，猪羊变色则能大赢对手150点，除了这些经典通用规则之外，你还可以玩到不同版本的经典"红心大战"游戏，例如割喉(Cutthroat)、四人合作(Four-player partners)和Spot Hearts等。另外，在游戏过程中，可别忘了利用丰富趣味的Foom表情图来祝贺好友，或是挖苦对手(^^)。既然玩法国际通用，它也是"Hardwood"系列中在线共游频率最高的游戏了。



## 机器人大战：2084

Robotron：2084

| 购买点数 | 400MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★☆☆☆☆ |

| 发行商 | Midway | 类型 | ACT |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1-2人 | 发售日 | 2006年1月16日 |

2084年，人类创造了一种超级先进的机器人Robotron。不过当Robotron发现他们的造物主并不完美后，便认定无能的人类种族应该被消灭……呵呵，剧情很像是《终结者》。在《机器人大战：2084》中，只有你和一个复制人家族是幸存者。想要拯救人类的存亡，你就需要摧毁各种机器人部队和武器，不过要小心无坚不摧的BOSS。看看你有多少能耐抵抗机器人一波波的攻击，在来得及之前拯救你的亲密家人与好友。总体说来是一个比较单调的射击游戏，画面也十分原始粗糙，主人公动作很硬，拙劣的射击感让人难以忍受。另外还支持两名玩家在Xbox Live进行多人战斗，游戏还采用以获得经验来排名的系统，让玩家能将得分公布到Xbox Live排行榜上。



## Hardwood：黑桃王

Hardwood Spades

| 购买点数 | 400MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★☆☆☆ |

| 发行商 | Silver Creek Entertainment | 类型 | TAB |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1人 | 发售日 | 2005年12月8日 |



这个系列一度成为Xbox Live中在线游戏人数最多的作品。比起前两款棋牌游戏，《黑桃王》则比较考验玩家的心算能力。先想好你的部署，然后再跟同伴一起将这些诡计一一实现。注意千万不要喊太高墩，以免反被逼宫；不过墩数也不能喊太低，以免袋子累积太多而被扣分。如果你胸有成竹，那就大胆地叫零墩，不过可得先确定自己手上没有黑桃A。超级版的经典黑桃王游戏，当然规则也多变，例如割喉(Cutthroat)、四人合作(Four-layer partners)、自杀(Suicide)和镜子(Mirrors)等，另外Fooms表情图的功能也更人性化地促进了线上交流，让你准确地把自己的感情传达给对方。与电脑进行对战时的反应节奏很好，即使是在线下也能自己组一桌牌局。



## 彩球闯天关终极版

Marble Blast Ultra

| 购买点数 | 800MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★★☆☆ |

| 发行商 | Garage Games | 类型 | ACT |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1人 | 发售日 | 2006年1月25日 |

本作类似于广大PC玩家熟悉的一款小游戏《平衡(Ballence)》，带给你的同样也是强大的物理感觉。游戏视觉效果十足，只要你尝试过PC上的本作，绝对会对它欲罢不能。游戏的玩法很多，耐玩度极高，解迷成分比如像找复活节彩蛋也相当厚道。适合各年龄阶层的玩家，游戏场景是充满未来感的高耸竞技场。玩家们必须操纵自己的彩球，穿梭于各个充满挑战的平台，并沿路收集宝石与强化装备，然后尽可能在最短的时间内到达终点。多达60个单人游戏关卡及10个多人游戏关卡以足够让你大呼过瘾，每一小关都有各自的特点，解法无数，可以充分发挥个人想像解谜。此外，网上对战的趣味性同样很高，8个人同时去争抢的场面可是相当火爆的。



## 灵魂神话

Wik: Fable of Souls

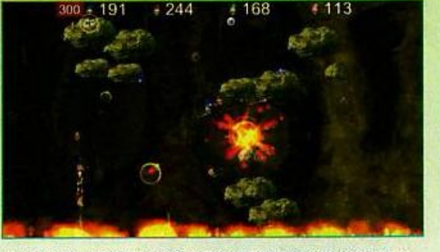
| 购买点数 | 800MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★★☆☆ |

| 发行商 | Reflexive Entertainment Inc. | 类型 | ACT |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 4人 | 发售日 | 2005年12月15日 |



较早期在Xbox Live上提供下载的游戏。在《Wik：灵魂神话》里，玩家必须利用自己的舌头，在充满神秘的神话世界里来回穿梭，同时要吐果实来击败干扰自己的飞虫。游戏提供了超过120个单人游戏的有趣关卡，而在多人游戏方面，最多可以有4位玩家加入，进行闪避萤火虫、吐橡果，以及摆荡大追击等有趣的竞赛。在系统方面，本作可谓要素十分丰富，它不仅有正常的主线流程(故事模式)，还提供了挑战模式，最后还加入了一个奖励关卡。此外本作还可以在Xbox Live上与好友一起进行比赛，看谁先完成任务。在众多Arcade游戏中，《灵魂神话》的画面虽然算不上多么出色，但是它那风格独特的画面让人过目难忘，场景丰富多彩，有热带森林，有岩石地带，还有火山坑道等等风格迥异的游戏场景，不过主人公Wik诡异的角色设计很难让一般的女性玩家喜欢上它(笑)。游戏包括跳、吸、吊、摆等动作要素，但是要把这些简单的动作合理的连贯起来，并根据不同场景地形，在有效的时间内完成任务，这都是玩家玩游戏要考虑周到的地方，在初期难度不是太高，大家可以反复熟悉使用这些技能，但到中后期就极为考验大家操纵的技巧了。此外游戏还获得2005年IGF的游戏设计创新奖项，另外还在2006年的互动成就奖中，击败了其他PC游戏领域中的对手，获得了"年度下载游戏奖"，足见其独特的魅力。





## 太空水晶之旅

Crystal Quest

| 购买点数 | 400MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★☆☆☆ |

| 发行商 | Stainless Games | 类型 | ACT |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1-2人 | 发售日 | 2006年2月7日 |

1987年的超经典游戏《太空水晶之旅》是一款当时看来创意十足的作品，游戏的射击理念与玩法都十分新献。这次在Xbox360版的推出更是以最新颖的画面、更精致的特殊效果，为你带来全新体验。在游戏中，玩家驾驶着太空船一边收集水晶，一边避开邪恶的Nasty敌人的攻击，你可以向他们发射武器，也可以巧妙地放置定时炸弹，消灭画面上所有的Nasty敌人。但你同时也要尽量收集水晶，才能打开画面下方的闸门。收集各个关卡中的宝物和道具，除了额外加分、额外的定时炸弹外，有时更能拿到超大水晶，获得另外的高额加分。游戏的的灵活度相当高，设置炸弹需要相当的技巧和反应力，难度加大后游戏的节奏十分紧张。



## 宝石探秘

Jewel Quest

| 购买点数 | 800MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★☆☆☆ |

| 发行商 | iWin,Inc. | 类型 | PUZ |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1人 | 发售日 | 2006年3月8日 |

《宝石探秘》是一款益智方块类游戏，同时也是最近在网络上流传很火爆的一款。游戏的规则非常简单，玩家只要将同种类的三个以上方块凑在一起，便可以消除。不过并不是仅仅就消除了那么简单的，在消除之后，每个方块的底图会变成金黄色，在游戏的时间限制之内，玩家必须把全部的方格都变成金黄色才能顺利过关，初期上手还会觉得很轻松，后面的高难度里游戏的限定时间会越来越少，发掘宝物的探险也会随之越来越紧张。游戏的背景以探索马雅文明的遗迹为主线，同时还能在地图中发现隐藏的宝藏和稀世神器。在游戏中一共提供了180道关卡，美轮美奂的图形、迷人的音乐，还有狂野的丛林音效，都能让你充分融入进游戏的深入体验中。



## 疯狂海岸 Feeding Frenzy

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Oberon Media 类型 ACT
游戏人数 1人 发售日 2006年3月15日

想必各位"桌面游戏爱好者"都曾玩过这款经典版的FLASH游戏《大鱼吃小鱼》。而在Xbox360版里则会送你一个令你惊艳不已的美丽的海底世界，以及丰富多变的音效。同时游戏每个关卡之间还会有50种叫人意想不到的海洋小知识，也不断地充实了游戏的。游戏规则很简单：只要遇到体型比你小的鱼，都可以拿来填牙缝；至于其他大的家伙，你还是快快躲过吧。吃得小鱼越多，你的体型就越大，如此也就越有机会吃掉最强悍的鲨鱼王……游戏有两种模式，而且玩家在40个水中关卡过关斩将时，还可获得不同的宝物或能力，使得游戏充满了技巧和策略性，而不是简简单单地"胡吃"了事的。不过游戏每一关都没有什么太大变化，所以玩几关下来就都疲劳了。

## 飞行方块 Astropop

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Oberon Media 类型 PUZ
游戏人数 1人 发售日 2006年3月22日




很容易上手的游戏，不论是快节奏的挑战，还是乐趣十足的故事模式，Arcade版《飞行方块》都能让玩家玩得尽兴。各位玩家可以扮演不同的宇宙飞船飞行员，每位飞行员各自都拥有独特的能力与武器装备。你的任务就是收集方块，并将同样的方块排成一列后让它们引爆(同样颜色三连以上)，就能开出一条通往太空的通道了。游戏不管在画面、音效与玩法上都有十分优异的表现。也不要以为它就是一款非常单一的方块游戏，随着"消除战斗"的进行，玩家将会慢慢发现每位飞行员之间不为人知的神秘关连，由此你会发现其中的重大阴谋。游戏提供经典与生存两种模式，以及33个具挑战性的额外关卡，加上华丽的3D特效，绝对是《飞行方块》的终极进化。



## 克隆人柯莱德 Cloning Clyde

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商 NinjaBee 类型 ACT
游戏人数 1-4人 发售日 2006年7月19日




整体上看，《克隆人柯莱德》这个3D横向卷轴冒险游戏是一款完美融合了谜题、冒险和策略性的作品，游戏节奏明快、极具街机风格。主要讲述在不久的未来，一家高端克隆实验室生产出的克隆人柯莱德为了获得自由，于是计划逃出实验室，摆脱科学家们的束缚。不过这并不是件容易的事，这里机关密布，因此你的任务就是帮助柯莱德发挥自身的潜力，于是在这个过程当中，你将帮助柯莱德使出浑身解数变身为各种动物以提升战斗力，例如绵羊、小鸡和猴子等动物，你还可联合其他克隆人组合多人团队共同对抗科学家的追击。最大特色就在于将关卡与解谜层面进行了完美地融合，这就需要我们能够在激斗的同时不停地思考，从而极大地提高了游戏性。在战斗过程中你还被赋予多种技能，比如你可因地置宜地使用灵魂传动功能，及时地变换成其他动物角色以提升战斗力。这在整个游戏过程中扮有举足轻重的作用。游戏共有两种模式，包括40个合作模式以及6种对抗模式。在每个关卡中你可以收集了一定数量的DNA才能发出灵魂传动等特殊技能。关卡任务之间是呈线性关联的，只有通过了前一个关卡，后面的关卡才会开启。整个游戏内容归为46个单人关卡任务，在多人游戏方面，玩家可以运用分屏模式进行合作，也可通过Xbox Live进行最多支持四人的连线游戏。





## 青蛙过河 Frogger

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Konami 类型 ACT
游戏人数 1-2人 发售日 2006年7月12日




1981年，凭借妙趣横生的创意，《青蛙过河》成为了玩家的新宠。游戏的操作十分简单，玩家要用摇杆操作小青蛙通过布满汽车的高速公路，或者带领小青蛙跳上小河中流来流去的圆木过河，在日本发售时获得了巨大的成功。而本作以活泼生动、刺激的方式，让你在Xbox360上重温这款精彩的经典作品。游戏除了以原版游戏风格为基础，重新制作更精致画面，还有更具现代感的音效与音乐，再加上全新的游戏模式，绝对不容错过。不管你是否已经尝过原版的滋味，全新的《青蛙过河》将以紧凑的步调和叫人难以抗拒的游戏模式，再度于Xbox Live上重现。最新的比赛模式也可以让你与朋友一同享受这种刺激的体验。



## 街头霸王2：加速版 Street Fighter II Hyper Fighting

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★★☆

发行商 Capcom 类型 FTG
游戏人数 2人 发售日 2006年8月1日




《街头霸王2》是第一款可以让玩家们从多位角色中选择的格斗游戏，这种设定无疑给街机游戏带来了难以衡量的深度和无穷可玩性，同时也确立了《街头霸王》在格斗游戏界的领军地位。游戏中八位角色都有各自不同的武术招式和30种以上的动作，各个角色必杀技的施展方式也有差别，新加入的投技也给游戏平添了不少乐趣，高速版也修正角色平衡性等诸多不足因素。在Xbox360上的移植还是比较成功的，这也是Capcom的第一款在Arcade上发售的游戏。而且能够在Xbox360上与世界各地的玩家们一起重温这款经典之作还是十分值得的，除了OptiMatch模式以及On-line Ranking之外，还增加了可以用来观战的Quarter Match模式。

## 大蜜蜂 Galaga

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 NBGI 类型 STG
游戏人数 1人 发售日 2006年7月26日

1981年，《大蜜蜂》在大型街机上一经推出，在短时间内就成为了畅销经典。很快地，这款趣味游戏就因为创新的战斗机合体系统，以及游戏中敌人也各有不同的攻击招式而广受好评。玩家在游戏中控制太空战斗机来击落入侵的外星人，不过可要小心突然冲下来的外星母舰，以免你的战斗机被它"回收"等等。这些经典的部分都原汁原味地保留了下来，"完美奖励"也将帮助你取得更新的成就点数。不过正如多数Arcade游戏的作用一样，因为只是单纯做了移植，所以无论从画面上还是玩法要素上都没有重置改变，只是在游戏画面外加了一个爬满了大蜜蜂的外框……因此本作仅限于怀旧用途，不过想必经历过FC时代的大部分玩家都愿意会尝试一下本作的。



## 吃豆人 PAC-MAN

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★☆☆☆☆

发行商 NBGI 类型 ACT
游戏人数 1人 发售日 2006年9月8日




游戏可以称得上是"原汁原味"的《吃豆人》，每一关里，玩家必须穿梭在曲折的迷宫中，将画面上所有小圆点吃掉，并躲过小鬼的追击。如果吃了大力果，就能够获得短时间的无敌效果，反过来吃掉那些穷追不舍的恶鬼，游戏里有250个刺激迷宫等你挑战。无论是玩法、画面、音效、关卡，一切都与原作别无二致，就像是在玩《山脊赛车》前面的迷你游戏……250个迷宫的考验也只有"《吃豆人》系列"的真FAN才会坚持完成吧，虽然这款家喻户晓的游戏只用消费400点就可以购买，但其实惟一增加的东西就是不断破关后所得到的成就点数了。原始的游戏内容与上百道关卡，更能让你重温往日欢乐时光，如果你是一个《吃豆人》的狂热爱好者，就去购买吧。



## 德州扑克
Texas Hold 'Em

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商 TikGames 类型 PUZ
游戏人数 1~2人 发售日 2006年8月23日

《德州扑克》是目前最真实的扑克牌游戏。在这扑克牌的世界中，提供了数种国际扑克的标准玩法。而游戏最真实的地方在于对手的AI，无论新手与老玩家都能尽情享乐，你可以从单桌游戏或锦标赛了解自己的实力，也可以按自己喜好，选择偏好的剧情来磨练玩牌技术。游戏还提供了各种详细说明，让你可以明了各方面的功能与设定。就算无法像"赌神"那样参加世界大赛，也可以通过此游戏体验那种紧张气氛。游戏提供三种超级模式：一般比赛、锦标赛，以及剧情模式。你可以享受游戏所提供的丰富变数，也可以建立自己想要的多人游戏。并且游戏凭借十分逼真的AI系统，不论你的实力在什么样的水平，都有相配的对手等你来挑战。



## 毁灭战士
DOOM

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Activision 类型 STG
游戏人数 4人 发售日 2006年9月27日

作为开创了第一人称射击游戏的《毁灭战士》最早在1993年推出，在之后还向不同机种进行了移植，可谓是家喻户晓。这款Arcade游戏重现了当年的《毁灭公爵》经典，FANS可以在其中体验到《毁灭战士》中的所有经典关卡、怪物和武器，游戏的画面也做到了最大限度地优化。同时，游戏中除了可以单独进行整个单人游戏之外，还可以通过分屏画面或Xbox Live进行双人合作的模式。另外还有多人的死斗模式，最多可以支持四人分屏作战或Xbox Live连线对战。并且，借助了Xbox360的强大机能，这个全新的《毁灭战士》还支持了1080i的高清数字画面，这简直就是次世代对经典的最好诠释。不过，游戏完全没有增加新鲜要素。



## 时空战机
Time Pilot

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Konami 类型 STG
游戏人数 1~2人 发售日 2006年8月30日



移植自1982年Konami的经典游戏《时空战机》，玩家需要驾驶着战斗机，从第一次世界大战时代起，一直战斗到2001年的外太空时代，而飞行器也从最古老的战斗机一直升级到高科技的UFO。在游戏中，玩家的飞行器始终处在屏幕正中间，并要打落来自四面八方的敌机，这样的设定在当时看来是非常别致的，而当时负责本作开发的正是名制作人冈本吉起。在Xbox360版中，全新增强的美工包括各种飞机的华丽3D建模、呈现出逼真的烟雾与爆炸场面的粒子系统，再配合视觉差卷动背景，使得感官上更加刺激。此外在增强版中还包含了全新刺激的多人模式、能够测试你实力的12个高难度目标，还有获得高分、最短时间破关等等。

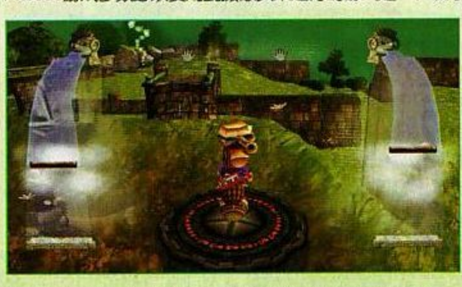


## 图腾球
TotemBall

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Microsoft 类型 PUZ
游戏人数 1~2人 发售日 2006年10月4日

《图腾球》是一款完全依靠形体动作来控制的游戏，它也是第一款Xbox360上支持摄像头手势识别功能的游戏，因此这也是Arcade游戏少数必须要用到摄像头来进行的游戏之一，玩家要在游戏中用双手来控制一个外型类似图腾柱的脚底下长着轮子的塔，在游戏中收集各种道具并在规定的时间里找到出口。负责制作的英国厂商Strange Flavour和Freeverse此前主要针对苹果机平台开发游戏，在本作中，你将能欣赏到古埃及托勒密人所谱的动感乐章。广阔的森林中，充满了具爆炸效果的音乐图腾等待着你前去探索。主人公Pterry必须穿梭于高山、岛屿及桥梁之间，还要通过巨大弹珠的考验，才能找回失落的图腾，也才能让众人得以有机会聆听托勒密的动感乐章。你必须善用Xbox Live Vision摄像头，带领主人公Pterry突破重重难关，并收集齐所有的音乐图腾。此外，游戏还提供了多人模式，能让你和好友一起来进行这场图腾大冒险。游戏对摄像头的手势识别支持良好，图腾柱的控制非常灵活，控制时还需要各位多多联系了，另外还是建议大家先找到一个亮度充足的地方再来进行游戏。不过游戏画面的色彩十分丰富，所以劝大家不要游戏时间过长，否则会产生略微的不适。另外游戏的音乐风格将会是各位之前很少听过的，对于玩惯了流行音乐的广大玩家来说，充满异域风情的古音乐还是值得一试的。





## 大进击
Scramble

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Konami 类型 STG
游戏人数 1~2人 发售日 2006年9月13日



这款游戏可以说是《沙罗曼蛇》的前身，在1980年是Konami最有具有影响力的作品，也可以说是横版射击游戏的鼻祖，其独特之处在于游戏中背景是始终在移动的，并且玩家是从坐方向右方射击，另外还有投掷炸弹的设定。玩家在飞行途中还可以到地面基地补充燃料并躲过地对空导弹的攻击。由于《大进击》的一些经典设定受到了肯定，后来还在雅达利的Vectrex家用主机上推出移植版本。由于《大进击》的一些经典设定受到了肯定，Konami在其后又推出了《超级眼睛蛇》、《沙罗曼蛇》等作品。而本次的重制特地为玩家送上了全新的画面与音效，并提供了"对战"与"合作"两种新模式，让玩家能在线上玩得过瘾。游戏有六个关卡，绝对挑战你的飞行与射击技巧。



## UNO 纸牌
UNO

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Microsoft Games Studios 类型 TAB
游戏人数 1人 发售日 2006年9月19日

UNO是一款传统的同乐纸牌游戏，也是适合阖家共同进行游玩。你必须在牌桌上，利用相同的颜色或牌色，与其他3位玩家相互竞争。而不时也会出现类似"跳过"及"反转"等特殊指令卡，增添游戏的刺激性。只要首先将手中所有纸牌都打完，即可获胜。失败者计算手中牌的分数，分数最多者接受惩罚。游戏有趣在这些功能牌上，UNO的玩法与民间的"变色龙"近似，只是更加复杂化。每副牌附有详细的说明书，可以解答你的一切问题。新增的牌面主题与效果，使得游戏增添乐趣与挑战性。游戏分为"标准UNO"、"搭档UNO"或"家庭式UNO"三种模式。其中"家庭式UNO"可自订10种不同规则，做为比赛时的规定。



## 挖金子
DIG DUG

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 NBGI 类型 PUZ
游戏人数 1人 发售日 2006年10月11日

经典的《挖金子》在Xbox360上重生了，这款1982年发行的游戏是以明快的节奏感著称，玩家要操纵主角"Dig Dug"消灭关卡中的Pooka和Fygar。玩家要利用手中的打气唧筒，将气体灌入敌人体内直到他们爆炸为止；或是利用岩石将他们压得粉碎。不过玩家的动作一定要快，否则被压扁的可能就是你。若能将身处于地底的敌人消灭，或是使出高难度的杀敌技巧，还能够获得高分。《挖金子》也是一款充满技巧和反应的游戏，主角一面奋勇杀敌的同时，还必须一面打通地底隧道，如果能掘运更多的废土，得到的分数也会越高，同时也会触发多个成就开启。本作无论是画面和音乐，还是玩法与内容，都与原版没有任何差别，同样是一款用来怀旧的游戏。



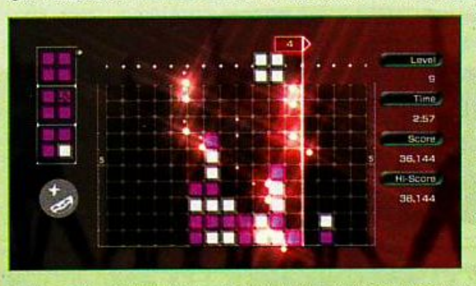
## Lumines Live!

Lumines Live!

购买点数 1200MSPT
推荐指数 ★★★★☆

发行商 Q Entertainment 类型 MUG
游戏人数 1~2人 发售日 2005年12月8日

《Lumines Live!》恐怕是现在价格最高的Arcade游戏了，水口哲也的创意之作，PSP版就给音乐游戏玩家留下了深刻的印象。而这次则拜XboXbox360优异的机能所赐，本作在音乐的表现上有超水准的演出，游戏不仅支持高清晰的720P显示，并且请来了大量明星为该游戏提供音乐，让这款融合音乐要素的方块游戏更加耀眼。并增加了各种皮肤，同时在Xbox Live上，诸位知名歌星为其制作歌曲与音乐录像带，并且新增了完整的多人游戏模式、排行榜、成就、玩家分数排行等等。单人的挑战模式分为基础和进阶两个模式，而进阶模式则需要下载进阶模式包才可以继续下去，Puzzle模式则要求在时限内组成要求的图形，全新的任务模式设置了不少迷题，比如要按照要求一次性把所有的方块消去之类的迷题都充满了挑战性，不过还是需要下载任务补丁包才能继续进行游戏。PSP版的单一皮肤被新增的皮肤编辑模式所取代了，在这里玩家可任意选择皮肤的顺序并决定切换的时间，算是一个小进步吧。游戏中还提供了十分体贴玩家的的小技巧介绍，使新手也能很快地融入到音乐方块中来。在Xbox Live线上的对战模式非常有趣你可以和各地的玩家一同享受这些优美的音乐。新的任务模式、解谜模式与线上多人游戏模式制作得都十分有诚意，几个迷题包和任务包虽然是让玩家应接不暇，但是它只会让你觉得"花这笔钱很值"。







## 太空保卫战

Defender

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Midway 类型 STG
游戏人数 1~2人 发售日 2006年11月16日

经典太空射击游戏，可以说是整个太空射击游戏的鼻祖了。故事发生在未来，银河系正受到外星人大举入侵的危难，人类的命运就落在玩家手中，玩家在游戏中必须摧毁来自外太空的入侵者，保护星球上的人类不会被这些外星怪物掳走。游戏收录经典与生存两种模式，玩家除了可以重温这款游戏最初的经典风貌，也能享受重置的、声光效果俱佳的崭新游戏模式，新的游戏画面非常亮丽。游戏的线上玩法很多，你可以与其它玩家比比看是谁厉害，也可以选择与他们合作破关。合作或对战游戏支持在线或离线的方式，让你和队友互相进行技术切磋的竞争。单人游戏、对战游戏、多人合作和每周统计等成绩都会登记在排行榜中。



## 轻武器

Small Arms

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Gastronaut Studios 类型 STG
游戏人数 1~4人 发售日 2006年11月22日

《轻武器》是一款非常有趣的多人射击游戏，在这些制作精细的游戏关卡中，最多可以让四位玩家一起同乐。游戏有12个不同的角色，每一位都配有特殊的武器装备，一位角色能同时携带两样武器，而这些武器可在游戏进行时取得，游戏可进行360°的射击角度，让你在行进跳跃间也能任意射击目标。在单机对战时，如果你恰巧在Xbox Live上遇到了本游戏的制作小组一起对战的话，就能加入成为"六度等级"特殊成就的环节中，若能和那些六度与制作小组对战的玩家对战，就有机会获得此项成就。虽然游戏是以传统的横向卷轴方式来进行，但加上色彩丰富的立体场景後，玩起来的感觉会大不相同。



## 致命格斗3

Ultimate Mortal Kombat 3

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Midway 类型 FTG
游戏人数 4人 发售日 2006年10月22日

经典的"真人快打"第三作，为个人的生存而战！"《致命格斗》系列"在欧美玩家心目中的地位一直很高，而《致命格斗3》则更是玩家们眼中系列最为成功的一作，在游戏中一共有22位可使用的游戏角色，玩家在游戏中可施展出有名的死亡技、残暴技、友谊技和返老还童技等大绝招，外加上华丽的游戏场景，以及对抗魔王绍康的多人游戏模式，更加吸引了众多爱好者。此外游戏还提供了各种多人游戏模式，包括了新的"挑战者对抗模式"，该模式可以让玩家与其他三位好友进行"适者生存"类型的竞赛。Xbox Live还会记录玩家的胜负场次，并统计出累积与当周的各项成绩。游戏针对新上手的玩家和老FANS，可以说是非常体贴。




## 机甲闪击

RoboBlitz

购买点数 1200MSPT
推荐指数 ★★★★☆

发行商 Microsoft 类型 ACT
游戏人数 1人 发售日 2006年12月6日

《机甲闪击》是一个使用虚幻3引擎和Ageia PhysX物理引擎制作的快节奏的动作游戏，玩家在游戏的15个任务里作为一名多功能的机器人要使用特殊的物理武器，来抵御机械脑的入侵，保护自己的工厂。游戏不论画面表现还是操作都有不俗的表现。作为快节奏的3D动作游戏，其中也不乏新奇的道具、创意十足的武器，以及拟真的机器人特性。从游戏趣味上，新作打破了传统的制作手法，游戏中的每一个动作打斗和策略变化看起来都十分新颖，这是制作公司采用了现代化物理技术的结果。相对来看，3D画面效果表现的更加逼真。两者结合相得益彰，这样一来更让人感觉完美无缺。在《机甲闪击》中，简洁的分界面也是吸引玩家的一大优点。



## 魂斗罗

Contra

购买点数 400MSPT
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Konami 类型 STG
游戏人数 1~2人 发售日 2006年11月8日

街机版的移植作，故事讲述在《魂斗罗》的游戏世界中，地球正遭受群个名为Red Falcon的邪恶外星人入侵，他们也计划彻底摧毁全人类。这时只有兰斯和比尔这两名特勤精英敢于挺身而出。他们必须英勇地从丛林、钢铁要塞一路杀到冻原等地区，以消灭Red Falcon及其余党。玩家可以使用各种高科技武器，例如迷你雷射枪、火球枪和火力强大的散弹枪来杀敌。Xbox360的移植之作在保留原有经典要素的基础上做了很多新的内容，比如新版的《魂斗罗》针对Xbox Live Arcade的增强功能，还具有线上多人游戏的功能，允许玩家与好友同乐、上排行榜查看自己的最佳得分。游戏提供了八个经典关卡，绝对挑战你的跳跃与射击技巧。



## 攻击英雄

Assault Heroes

购买点数 800MSPT
推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Sierra Online 类型 ACT
游戏人数 1~2人 发售日 2006年12月13日

《攻击英雄》中，玩家扮演某特种部队的惟一幸存者，驾驶重火力的战车以及灵活的快艇，或是穿上军靴，杀入重重的敌人阵营中，与对方展开连场激战。玩家还可以和另一位好友共同利用先进的武器和战术完成小队任务。武器也十分丰富，主角可使用小型枪、高射炮、火焰发射器、手榴弹以及核子武器来消灭敌人。画面细腻，车辆留在地面上的痕迹、爆炸场面里四散的碎片，以及受到攻击后的烟硝，都呈现在画面中非常华丽爽快的射击游戏，玩起来很像FC主机上的《赤色要塞》，但画面效果、操作都不亚于街机上一些经典的射击游戏，二人合作的模式更是让人欲罢不能，另外还支持宽屏和震动，这在Arcade游戏中算是少见的了。



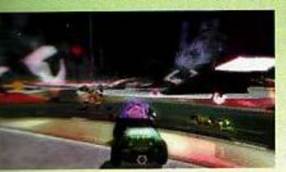
## 外星赛车
Novadrome

购买点数 800MSPT　推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Stainless Games　类型 RAC
游戏人数 1人　发售日 2006年12月20日




在《外星赛车》的竞技世界中，星球统治者需要志愿者来参加一场残酷的赛车比赛。而玩家所扮演的地球人则被外星人绑架带到NOVA星球上，你将获得一辆赛车直接投入到比赛中。这款游戏包括一系列赛车追逐和打斗，你的赛车上安装了利刃、火把和装甲。获胜就可以得到对手的赛车，它们的速度和装甲也更加强化。玩家必须运用自身的速度、智慧与决策力，驾驶各种配有自动武器的武装车辆，与所有掠夺者展开一场场生死斗。游戏还提供了多种模式与进行种类，如“生存模式”、“Arcade挑战”、“自由模式”以及“多人游戏”等等。游戏中各种武器都很爽快，不过赛道有些千篇一律，没有特色，使得游戏在后期就成“拼装备”了。



## 酒保
Root Beer Tapper

购买点数 400MSPT　推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Midway　类型 ACT
游戏人数 1–2人　发售日 2007年2月7日




挑战自已的反应，做一个最佳的酒保！《酒保》是发售于1984年的经典游戏，玩家扮演一个酒吧的酒保，任务是为客人倒满酒，然后把酒杯传递给客人，他们包括牛仔、运动员、摇滚乐人等等，喝醉的客人总是希望让你为他们填满酒杯，所以他们的速度就越来越快，而你需要有非常快的反应能力，在不打破杯子的情况下满足所有客人的要求。如果想完成任务你必须拥有非常娴熟的技艺，另外还要在空杯从吧台上掉落之前，小心地将它们收起来。游戏的内容、画面和音乐完全照搬当时原创的风格，现在看起来就是一个简简单单的FLASH小游戏。不过线上游戏还提供了合作与对战模式，别觉得简单，真正玩起来的时候是非常紧张刺激的。



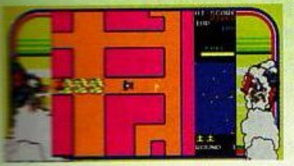
## New Rally-X
New Rally-X

购买点数 400MSPT　推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 NBGI　类型 RAC
游戏人数 1人　发售日 2006年12月27日




《New Rally-X》是1981年曾经在游戏界造成一阵旋风的大型街机游戏《Rally-X》的续作，新作中除了加入了新的赛道，对于对手的车辆表现也做了些调整，游戏玩起来不但有更加的平衡感，画面虽然看起来很简单，但是那种竞速的爽快还是能够感觉到的。配乐也同样出色了不少。旗帜系统增加了游戏的收集乐趣，除了闪躲对方的车辆之外，还要记得收集所有的旗帜。如此就会在比赛结束时依据你的燃料存量，给予对等的分数奖励，如果拿到“特别旗”的话，你手上所有的旗帜还会获得双倍分数。游戏的乐趣在于它的联机模式，对抗性在这里将会得到完美体现，你是否具备挤撞对方和躲闪的技巧，能否夺得最终的冠军，全都会在这里看到。



## 报童
Paperboy

购买点数 400MSPT　推荐指数 ★☆☆☆☆

发行商 Midway　类型 ACT
游戏人数 1–2人　发售日 2007年2月14日

《报童》这款游戏其实早就已经出现在多个型号的手机上了，游戏规则很简单，只要把报纸准确地送到订户的家门口就大功告成了。为了要让订户都能看到最新的头条新闻，也为了自己的生计着想(呵呵)，加快你的速度，同时躲过路上所有恼人的障碍，体验送报童辛苦的一天吧。游戏画面十分简单，“原汁原味”到了极点，甚至可以说是粗糙，音乐也非常简陋。玩法上没有什么太大的难点，很容易上手，只是操作上感觉有一些硬，不是太舒服，几种难度也就是增加报纸和住户的数量以及道路上的障碍而已。不过游戏的多人模式还很有意思，无论是和朋友一起坐在屏幕前，还是通过Xbox Live和大家一起合作送报都充满了温馨。



## 吃豆人小姐
Ms.Pac-Man

购买点数 400MSPT　推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 NGBI　类型 ACT
游戏人数 1人　发售日 2007年1月10日




和较早前推出的《吃豆人》并无太大变化，游戏惟一的不同就是本作是以它的女朋友为主角，吃豆人小姐要通过各种满布豆子与水果的迷宫，同时还要躲避小鬼们的追捕。大型街机游戏的感觉依然存在，游戏中共收录255座迷宫，这也和街机版完全相同。每一关里，玩家必须穿梭在曲折的迷宫中，将画面上所有小豆子吃掉，并躲过小鬼的追击。如果吃了大力果，就能够获得短时间的无敌效果，反过来吃掉那些穷追不舍的恶鬼。同样本作其实惟一增加的东西就是不断破关后所得到的成就点数了。原始的游戏内容与上百道关卡，更能让你重温往日欢乐时光，而如果你是一个《吃豆人》的女朋友的狂热爱好者，就去购买吧。



## 外星原人
Alien Hominid HD

购买点数 800MSPT　推荐指数 ★★★☆☆

发行商 The Behemoth　类型 ACT
游戏人数 1–4人　发售日 2007年2月28日

在《外星原人》中描写外星人驾驶的UFO在地球上坠毁，FBI派出大批干员前往猎捕这些外星人，玩家便要操纵这些小外星人逃过FBI干员的魔掌，或是与他们展开一场大战，最终要夺回被偷走的宇宙飞船。这是一款百分百手绘风格的高画质游戏，虽是老掉牙的剧情，不过却因为Dan Paladin笔下的小外星人长得相当逗趣，而且里面的其他角色造型也都相当独特，因此《外星原人》在欧美非常受欢迎，此外本作还曾获得游戏网站IGN的2004年最佳游戏奖(Best of 2004 Awards)中“GameCube 平台上最大的惊喜(Biggest Surprise of 2004)”奖项。而游戏方式则是传统的热血射击类型，而且在你进行游戏时就会发现，无论是角色的射击+匕首挥砍的攻击方式、还是敌人的倒地死亡、巨大有趣的BOSS战、各种武器的补给、战车的驾驶等等……都会让觉得《外星原人》简直就是一个《合金弹头》的“超华丽卡通版”。而正因为和《合金弹头》的玩法别无二致，所以各位玩家应该很容易就能上手。游戏画面色彩很鲜亮，卡通风格十足，打斗、爆炸等效果十分绚丽，不过其可爱简单的卡通风格与《合金弹头》完全不同，画面虽然华丽但是十分干净，玩起来一点都不会觉得疲劳，游戏的节奏紧张刺激，绝无冷场的关卡，单机模式还提供了16个关卡和7个小游戏，其中有一些关卡支持4人联机，很适合与朋友在聚会同乐游玩。





## 重型武器：核坦克
Heavy Weapon: Atomic Tank

购买点数 800MSPT　推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 PopCap Games　类型 STG
游戏人数 1–4人　发售日 2007年1月17日




卡通风格的坦克和飞机让人的想像空间仿佛回到了童年时代。游戏的背景非常丰富，不会让玩家有单调的感觉。游戏中的动画效果制作得也还不错，背景很干净，绚丽的爆炸，各种类型的飞弹，让整个画面非常充实。游戏中玩家需要将控制一辆原子坦克，在前进的过程中消灭空中和地面的敌人。游戏提供了任务模式和生存模式两种游戏模式。而操作上手非常容易，射击的紧张激烈感觉也很足。在游戏的过程中可以得到各种宝物，BOSS战也十分讲究技巧。过关后还可以购买装备，使得游戏更加丰富多变。不过游戏在流程中千篇一律，攻关久了就觉得很单调，没有什么值得继续往下玩的动力。1–4人的同乐模式非常好玩，大家互相配合的战斗还算有些乐趣。



## 百战天虫
Worms

| 购买点数 | 800MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★★★☆ |

| 发行商 | Team17 Software Ltd | 类型 | SLG |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1–4人 | 发售日 | 2007年3月7日 |

想必《百战天虫》各位玩家都应该在其他各个机种上玩过了，当年由Team17开发这款富有创意和可爱的游戏成为了他们的旗舰作品。游戏的延续了以往的传统玩法，依然是回合制战略游戏，玩家必须藉由操作这些可爱毛毛虫战队，在随机产生的怪异地形中相互对抗，利用多达22种丰富多样的武器来消灭敌对势力来取得胜利。游戏上手十分容易，还提供了三个详细的教学内容，让初次接触本游戏的玩家能够了解游戏控制方式与技巧。游戏虽然玩法简单，但对抗性十足，并且游戏提供了很多对战内容，可以在Xbox Live进行最多四人的对战，在Xbox360上用这些可爱的小虫子军团享受高对战乐趣的愿望也终于实现了，快来编辑你自己最强的虫虫军团吧。



## Jetpac 重制版
Jetpac Refuelled

| 购买点数 | 400MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★☆☆☆ |

| 发行商 | Microsoft | 类型 | STG |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1–2人 | 发售日 | 2007年3月28日 |

Rare公司制作的这款《Jetpac 重制版》，是1983年的经典太空射击游戏《Jetpac》重新制作的现代版。游戏的任务是要为太空船加满燃料，不过这必须通过一群外星人的考验。完成了当中128道高画质的关卡后，你就可以赚取丰厚的赏金、获得游戏成就并名列排行榜中。游戏同时提供多人对战模式。《Jetpac 重制版》不但完全呈现了当初经典游戏中的模式，更加入了更棒的声光表现。更难对付的敌人、能产生电磁脉冲的强力炸弹、现代化的武器设计，赋予这款经典一个崭新的风貌。各位玩家可以单独与电脑对战，也可以与好友在同一主机或Xbox Live当中一起同乐。不过游戏的后期较为烦闷，关卡重复性比较高，所以玩一阵子就会觉得没什么意思了。



## 忍者神龟
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles

| 购买点数 | 400MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★☆☆☆ |

| 发行商 | Ubisoft | 类型 | ACT |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1–4人 | 发售日 | 2007年3月14日 |

这几年大家阔别已久的"忍者神龟"热潮再度降临，除了今年最新电影版的上映、重新制作的动画TV版，《忍者神龟》的游戏也不断地推出新作，这款可以说是当时业界最为成功的动漫改编作品，游戏也很快在1989年移植到了FC上，让更多的玩家操纵这四位绿色英雄去杀敌拯救世界。Xbox Live上也在今年不失时宜地提供了这款当年Konami的经典街机版本《忍者神龟》的下载。当年大屏幕、立体声以及横卷轴动作清版游戏的刺激感完美重现，不过画质也"完美"地移植了过来，在游戏中你会看到巨大的马赛克，这些在你使用高清彩电或显示器时将"展露无遗"。音乐依旧那么热血，操作还是和原来一样流畅舒服，一些经典的BOSS战还是值得我们回味的。



## 路克索2
Luxor 2

| 购买点数 | 800MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★★☆☆ |

| 发行商 | United Developers | 类型 | TAB |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1–2人 | 发售日 | 2007年4月4日 |

路克索(Luxor)位于埃及中部，这座城市一直是古埃及最多法老建都的城市。游戏讲述的就是埃及的混世大魔王又要开始兴风作浪了，因此你必须在《路克索2》当中发挥你过人的智慧，突破重重难关拯救整个埃及。你要利用身上圣甲虫所发射的魔法球，想办法让三个以上相同颜色的色球结合在一起，来摧毁那些不断增加的色球。其实本作就是根据《祖玛》改编的埃及金字塔版祖玛游戏，玩法没有根本变化，不过元素较《祖玛》更为丰富一些，如果在游戏中捡到特殊道具的话，可以加分或是增加生命数值。游戏包含冒险、练习、生存以及法老的挑战四种模式。有13种特殊道具可以收集，依照成绩高低，共分成100种排名的等级。

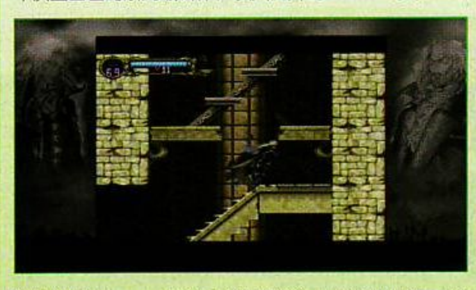


## 恶魔城 月下夜想曲
Castlevania Symphony of the Night

| 购买点数 | 800MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★★★☆ |

| 发行商 | Konami | 类型 | A-RPG |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1人 | 发售日 | 2007年3月21日 |

可以说，当年为全系列吸引了大批FANS的《恶魔城 月下夜想曲》对于整个系列跻身经典殿堂来说功不可没，这部在1997年横空出世的系列最新作，以其优异的A · RPG系统、对大部份传统设定的改良以及跌宕的剧情，令《月下夜想曲》在系列中达到了一个相当高的地位。就算是新的游戏主机和《恶魔城》的系列新作不断地推出，广大玩家们还是一次次衷心盼望它能够被移植，而能够在Arcade卖场提供它的Xbox360版下载着实是让大家惊喜了一把，本作也以超过500MB的容量成为目前为止体积最大的一款Arcade游戏。



游戏专门针对X360机能对画面进行了优化，大家可以在OPTION里面选择原始画质和升级画质。内容完全移植自PS版，无论是主人公装备、敌人、各种武器道具、出城BUG、初期不丢装备的经典秘技都和原作一样，甚至是连经典的存档格数都保留了PS主机的传统15格，也没有针对X360专门制作16：9的画面表现，依然是传统的4：3……虽然是十分令人激动和感动的移植，但也是最没有诚意的一次移植。另外游戏存在死机、文字显示花屏等恶性BUG，也实在是让FANS失望到极点。但是能够在X360上玩到《月下》，也算是难能可贵了。

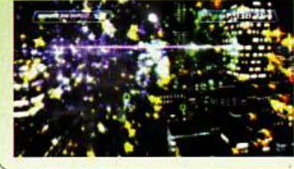


## 烟花火箭
Boom Boom Rocket

| 购买点数 | 800MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★★☆☆ |

| 发行商 | POGO | 类型 | MUG |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1–2人 | 发售日 | 2007年4月4日 |

由EA的创意团队POGO与《哥谭赛车计划3》的研发团队Bizarre Creations共同制作的《烟花火箭》是一款拥有绚丽画面的音乐游戏。游戏中玩家将根据音乐的节奏来操控火箭的发射，越能抓准音乐的节奏来发射火箭，爆破效果就越好、越能呈现游戏设计的精采夺目之烟火效果。游戏的背景是取材自世界各地城市的3D场景，玩家可以单独个人挑战，也可以进行单机双人对战。游戏中包括3种模式：正常模式、加速模式以及多人模式。成功的连锁烟火效果让玩家可以获得奖励韵律，正式版游戏的几首曲目难度非常高，NOTE的按键经常令人应接不暇，不过都是大家耳熟能详的名曲，再伴随着华丽的烟花，更能勾起你付费下载的欲望。



## 太阳系战机
Gyruss

| 购买点数 | 400MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★☆☆☆ |

| 发行商 | Konami | 类型 | STG |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1–2人 | 发售日 | 2007年2月28日 |

公元26世纪的宇宙空间，你从冥王星到太阳需要历经39关的重重考验，击倒每关种类繁多的敌人，保卫太阳系的和平！Konami的经典射击游戏《太阳系战机》最早出现在1983年的街机上，又在1988年发行了FC版，玩家要操作自机进行360度的防卫射击，共分海王星到太阳等四个场景进行战斗。而本作还提供了X360的改良版本，《太阳系战机》加入了全新的画面和音效。玩家们更可以在"对战"与"合作"两种新模式中，与全世界的玩家在线上比技术，成绩优秀的玩家还可以登上Xbox Live的排行榜，成为全世界的英雄。为了拯救地球，快进入《太阳系战机》，和外星战机决一死战吧，从海王星出发，一路朝天王星、土星、木星和火星的方向前进！





## 3D 迷你高尔夫终极冒险

3D UltraMinigolf Adventures

购买点数 800MSPT　推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Sierra Online　类型 SPG
游戏人数 1人　发售日 2007年4月18日

这款《3D 迷你高尔夫终极冒险》绝非传统的高尔夫比赛，游戏中有四位造型生动的角色，每位角色都有不同的特质以及特有的肢体动作。玩家必须在3D立体球道中通过各种奇怪的障碍，完成36洞的迷你高尔夫大乱斗。球场环境可说是千变万化，从嘉年华会场、传统西部场景一路打到外太空等等……你将享受到球场中一览无遗的广阔视野，以及极具挑战性的球道设计。



还有各种强化道具，也有各式各样有趣的陷阱，让游戏更为刺激且多变化。游戏还提供了一个让你发挥创意的球道编辑工具，你可以将发球区、直线球道、弯角、球洞和斜坡等设备与地形相互结合，设计出属于自己的新球道。各种各样的几关和路障是游戏的亮点所在。

## 双截龙

Double Dragon

购买点数 400MSPT　推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Empire Interactive　类型 ACT
游戏人数 1-2人　发售日 2007年5月9日

本作是1987年推出的街机版《双截龙》的移植版，吉米和比利又回来了！《双截龙》是一款影响了整整一代玩家的动作游戏，作为中国玩家启蒙级别的作品，在国内拥有着绝对高的人气，虽然各位玩家在早先的GBA重置版中再一次领略到它的魅力，不过本作则是原汁原味的街机版移植，一代街机版《双截龙》可以说是一个划时代的大作。因为在此之前的ACT游戏都是以表现动作为主，难度主要体现在对跳跃时机的把握上而忽略了打斗。而《双截龙》却单独把"打斗"拿了出来做成一部游戏，彻底将ACT游戏分为了动作清版类和动作过关类。一代《双截龙》的很多设定奠定了后来动作清版游戏的基础，血槽的显示、充满魄力的BOSS、绝招的概念、攻击威力的判定等等。游戏的故事情节在当时看来也是很优秀的，




游戏的故事与早期的街机游戏一样非常简单，主人公吉米为了救出被恶徒劫走的女友，和哥哥比利一起独闯恶人的老巢，消灭了歹徒并救出了女友，从一开始女友被绑架到最后消灭最终BOSS成功的解救了女友，整个过程没有一丝半点的拖沓。而这次的完全移植，依然是传统的2D卷轴动作游戏，飞踵、回身肘击等经典动作一一再现，画面和音乐则会让你重拾当年那在街机厅拼打的感觉。除此之外，Xbox360版更支持了在Xbox Live上进行联线的功能，让你可以和朋友一起分享经典《双截龙》带给我们的喜悦。




## 疯狂小精灵

Eets: Chowdown

购买点数 800MSPT　推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Microsoft Games Studios　类型 STG
游戏人数 1-4人　发售日 2007年4月25日




PC版的《Eets》可以说是2006年最佳独立制作游戏之一，也被称为是最能够吸引住女友的游戏。而《Eets：Chowdown》则要带各位玩家回到原先那疯狂的世界中，使用各种不可思议的攻击招式与武器，同时一路上也有各种令人惊奇的角色要阻挠或是帮助你。本作是《Eets：Hunger》的升级版本，游戏共新增了3个新的物件、共有120道关卡等你来挑战，并针对Xbox Live Arcade的要求改进了高画质来制作，你可以在宽屏下游戏。同时在计分与控制方面，也有不同的设计。千奇百怪的正反角色让你在闯关的旅程上不会寂寞，如果你喜欢刺激与疯狂的感觉，就不可错过这一款游戏，快跟好友一同合作，破除邪恶魔王的阴谋诡计吧。



## 弹珠台 FX

Pinball FX

购买点数 800MSPT　推荐指数 ★★★☆☆

发行商 ZEN Studios　类型 TAB
游戏人数 1人　发售日 2007年4月25日




《弹珠台 FX》是任何一个玩家都爱玩的游戏。本作结合了传统弹珠台的刺激感、绝佳游戏表现的爽快度，再加上其他弹珠台游戏所没有新鲜感。配上Xbox360的性能无论是弹珠的真实物理表现，以及画面的细致程度，《弹珠台 FX》都绝对坐得上"弹珠台游戏"的第一把交椅。游戏中非常逼真写实的物理动作让你的Xbox360俨然成了一台最先进的弹珠台。玩家可以在三种不同造型的立体球台上进行各种不同的挑战，还可以在Xbox Live卖场中下载更多样式的球台。而随着你熟练度的增加球台也会变得更加复杂，让你可以一路向高难度挑战。此外本作可利用摄像头，将手臂当作是击弹珠的档板，也可以在线上对战时，并且可以利用摄影机与对手交谈。



## 神盾战机

Aegis Wing

购买点数 400MSPT　推荐指数 ★☆☆☆☆

发行商 Microsoft　类型 STG
游戏人数 1-4人　发售日 2007年5月16日

《神盾战机》在游戏画面说得上是中规中矩，2D的战机加上3D的背景可能对现在的相当一部分玩家来说已经有些麻木了。在游戏中可以自由切换六种武器，不过子弹射出的频率十分缓慢，而且没有射击游戏中的救命稻草——保险，BOSS战也颇为乏味没劲。一些成就达成条件见至可以用"变态"来形容，比如不发子弹过关的成就，不下一番功夫是得不到的。主武器不能升级，只能依靠副武器进行闯关，而且敌人种类也太少，攻击效果比较单一，所以去玩这款游戏的单机版会十分无趣。不过令人意想不到的是，本游戏的网战模式会一下子将它的乐趣提高至三倍以上，4驾战机能够组合的模式给游戏增色不少，想让它给自己留下点好印象还是网战吧。



## 蜈蚣射击

Centipede/Millipede

购买点数 400MSPT　推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Atari　类型 STG
游戏人数 1-2人　发售日 2007年5月2日




雅达利的《蜈蚣射击》是一款上手容易，但却会随着过程的不断进行而越能感受到乐趣的游戏。玩家的任务就是需要尽快消灭在七彩蘑菇田里快速穿梭的蜈蚣，还要十分小心恐怖跳蚤和蜘蛛的致命攻击，而且游戏的难度等级越高，出现的虫子就会越多，游戏的节奏非常紧张，因为除了蜈蚣以外还会有其他害虫不断地向炮台攻击。画面效果自不必说了，电子蜈蚣和电子蜘蛛等等都给人一种"可爱"的感觉。另外值得一提的本作的音效非常悦耳，爆炸声、子弹射出的声音和蜈蚣爬动的动静时仿佛组成了一组动听的乐曲。游戏同时支援4：3和16：9纵横比的画面。除了将玩家的成绩公布在Xbox Live排行榜上，另外还提供12个成就等玩家来挑战。



## Soltrio 纸牌

Soltrio Solitaire

购买点数 800MSPT　推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Silver Creek Entertainment　类型 TAB
游戏人数 1-2人　发售日 2007年5月16日

由Silver Creek发售的《Soltrio 纸牌》就像是一个"接龙大全"，收录共计18款令玩家欲罢不能的单人纸牌游戏，游戏十分地精致丰富。你可以玩到许多像"Spider"、"Klondike"与"FreeCell"等经典的纸牌玩法，也可以利用一些强力道具来进行，并且还可以在"Voyage"模式中制作自己的游戏牌，同时在进行多人游戏时展示自己设计的成果。而除了加入在线多人游戏中进行合作的牌局之外，游戏还提供了同一台主机上进行多人合作和对战。游戏共有18种游戏模式，下载内容包后还可增加到百余种游戏。不单是一般的扑克牌游戏，游戏中全新的"旅游冒险模式"，让玩家可以破解地图上不同的游戏关卡以取得特殊卡片的设计。



## 铁板阵
Xevious

| 购买点数 | 400MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★★☆☆ |

| 发行商 | NGBI | 类型 | STG |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1人 | 发售日 | 2007年5月23日 |

《铁板阵》是游戏史上第一款直向卷轴式的射击游戏，游戏以科幻空战为题材，推出当时以广大的地图、对空与对地攻击、隐藏角色等众多崭新系统，而获得热烈的回响，一个在当时让无数年轻人着迷的游戏，一个让Namco赚到盖起铁板阵大楼的游戏，是Namco史上最成功的作品之一，对于Namco而言《铁板阵》的意义不亚于开山之作《吃豆人》，Namco在1982年发售随后就造成了一股射击风潮，本作绝对是时期同类型作品中最佳的高画质的单人射击游戏。如今在增加了新的游戏功能后终于来Arcade卖场报道了。多变化的敌人、丰富的游戏场景、热血的背景音乐，加上许多隐藏的游戏功能，正是它脍炙人口的原因。



## 绿色兵团
Rush'n Attack

| 购买点数 | 400MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★★☆☆ |

| 发行商 | Konami | 类型 | ACT |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1–2人 | 发售日 | 2007年5月23日 |

又有一款中国玩家所熟识的老四强之一移植到Xbox360了。本作《绿色兵团》是Konami于1985年所推出的街机版，游戏中玩家将扮演绿扁帽特种部队成员，潜入敌方基地，使用刺刀与各种特殊武器，迎战敌军士兵与守关的强力兵器。游戏中以刺刀为主要武器，并可打倒敌人获得火箭筒或火焰喷射器等特殊武器，藉以对抗蜂拥而至的敌军士兵、军犬，以及大型坦克等守关的强力兵器，同时还必须小心关卡中散布的地雷陷阱。本作支持单人游戏与双人游戏，可选择以原始画面或强化版画面来游玩，并可挑战各种成就项目。游戏还可利用分屏画面让你与朋友一起进行对战与合作的模式。在画面选项上，玩家们也可以自由选择复古画面和重新制作的3D画面。



## 波斯王子 经典版
Prince of Persia Classic

| 购买点数 | 800MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★★★☆ |

| 发行商 | Ubisoft | 类型 | ACT |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1人 | 发售日 | 2007年6月13日 |

《波斯王子 经典版》是1989年最原始版本的重制之作。当年《波斯王子》推出时，就以别致的等级设计、炫目的剑术、神秘的迷题和有趣的故事情节开创了一系列波斯王子的传奇故事，也立刻成为带动电脑游戏风潮的领军作品。在此全新制作的版本中，无论是人物设计、CG动画以及光影效果，都经过大幅度改善，让游戏进化至另一种全新的3D面貌，人物造型则是沿袭了PS2、XBOX版《波斯王子》的人物设定，呈现玩家以惊艳的效果。这次的复刻版由巴黎的一家名为Gameloft手机游戏开发商负责开发，游戏的关卡设置、战斗系统等基本要素都与原作保持一致。波斯王子奔跑、跳跃、攀爬，充分展现他敏捷的动作，全新的陷阱、谜题、敌人，以及有助于储存游戏进度的储存点和不同的成就，让游戏过程更为精彩刺激。游戏通过崭新的3D绘图，提供更细致的画面与更生动的动作；配乐部分同样也是以原作重新编曲，同时满足新旧玩家；除声光效果的改进之外，游戏系统也有大幅改良，提供更丰富灵活的行动方式与更刺激多变的刀剑对战，以及体贴的提示与储存点设计。另外还提供了三种模式，在一般模式中，你必须以最快的速度将游戏过关，并且在每个关卡结束时存档；在计时模式中，如果你无法在指定的60分钟之内解救公主，游戏就会从头开始；而在生存模式中，你必须挑战在不阵亡的情况下将整个游戏过关。





## 疯狂玩具车
Mad Tracks

| 购买点数 | 800MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★★☆☆ |

| 发行商 | D3P | 类型 | RAC |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1–4人 | 发售日 | 2007年5月30日 |

还记得小时候推着火柴盒小汽车绕着沙发、桌脚跑的那种乐趣吗？以餐厅、玩具店和高尔夫公园等为竞赛场地的《疯狂玩具车》，以不同于传统的关卡与难度，要让你重温童年的感觉。在游戏中比赛场地不再是规规矩矩的赛道，而是要在玩具店、高尔夫球乐园以及餐厅等场地比高下，光这点就足以令各位玩家心动了。除了赛车，其他额外的挑战让游戏增添更多乐趣。游戏提供了12辆不同的赛车，还有火箭、润滑油等12种不同的强化道具，更加提高了游戏的丰富度，而各种充满"童趣"的赛道则使得游戏变化无穷。本作共分为单人与分割画面的Arcade模式、Championship模式，及四人同乐的Xbox Live模式，并且游戏还支持在线语音交谈。



## 虫虫特攻队
Band of Bugs

| 购买点数 | 800MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★★☆☆ |

| 发行商 | NinjaBee | 类型 | SLG |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1–4人 | 发售日 | 2007年6月20日 |

Maal是一只郁郁寡欢又没有目标的虫子，所以他在Tiernan这位身经百战的螳螂鼓吹下进入了皇家陆军。谁知道拯救皇后和整个国家的任务居然就落在他的身上。快来加入到《虫虫特攻队》中，体验与虫虫大军斗智斗力的刺激吧。游戏中设置了很多有趣的战术，绝对能满足一些热中此道的玩家。游戏包括了剧情模式、单一任务以及许多多人游戏模式，例如歼灭、逃脱与俘虏等等。游戏共有五十道关卡，足以让你在虫子们的世界里厮杀个够。如果你还觉得不过瘾，也不要担心，因为另外在这款回合制为主的游戏中还加入了独特的关卡编辑器，让玩家们可以在自行创造的关卡中进行游戏，这样你就可以自行设计情节了。



## 吃豆人 锦标赛版
PAC-MAN Championship Edition

| 购买点数 | 800MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★★★☆ |

| 发行商 | NBGI | 类型 | TAB |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1人 | 发售日 | 2007年6月6日 |

永远的《吃豆人》又来了，这一回不同于之前的一成不变，而是彻彻底底经过经过改良的强化版！游戏在保留了《吃豆人》最原始的规则和乐趣的基础上，增加了许多全新的特殊玩法。虽然怎么看也只有那么一关，但是强化版的游戏增加了会不断变大的迷宫、限时规则等六种不同的模式，所以游戏可以说是充满了无穷无尽的关卡。其中不断变化的迷宫非常有意思，玩家每吃掉一定数量的豆子，屏幕上的迷宫就会刷新一次，如此就形成了一个新的迷宫，就这样反反复复，看看你能够坚持多久？而且本作不论在画面与音效的表现都有更为华丽的表现。全新制作，又不失怀旧风格，相信《吃豆人 锦标赛版》将会以全新的特殊玩法再度风靡。



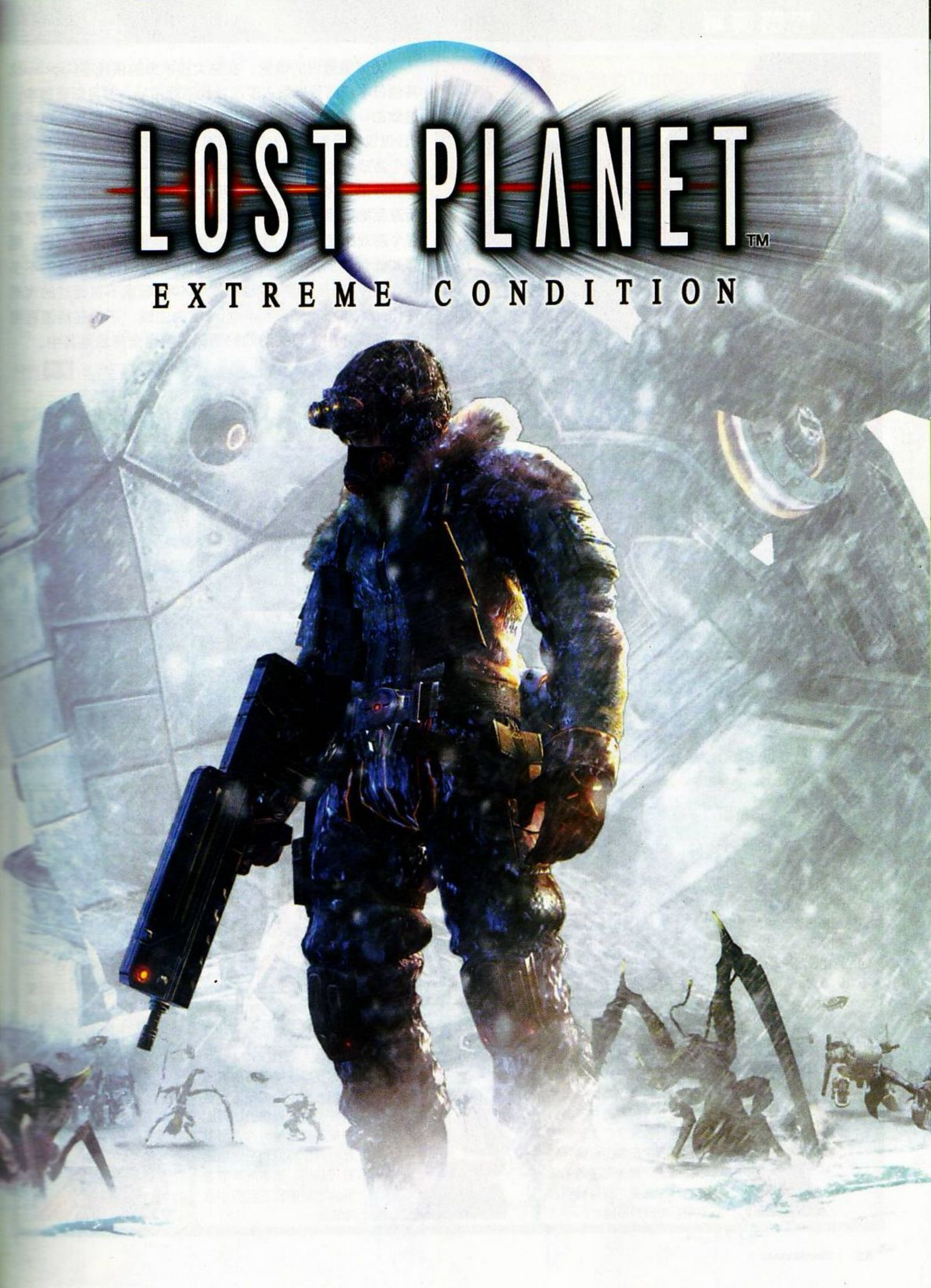

## 卡尔卡松城堡
Carcassonne

| 购买点数 | 800MSPT |
| --- | --- |
| 推荐指数 | ★★☆☆☆ |

| 发行商 | Sierra Online | 类型 | SLG |
| --- | --- | --- | --- |
| 游戏人数 | 1–4人 | 发售日 | 2007年6月27日 |

《卡尔卡松城堡》是起源于德国的经典中世纪棋盘战略游戏，玩家要充分运用各种战略建设自己的城镇、道路和农场并最终使自己的领地日益繁荣，可以通过扩大城镇规模或修建最长的道路来赢得点数，也可以使用最古老但最有效的办法——侵略来完成霸业。丰富的策略性可以给不同层次的玩家带来挑战的乐趣。除此之外，《卡尔卡松城堡》还有一些特色系统，比如有为各级别玩家设定的相应程度AI以及详细的训练教程。可以支持5人的在线联机游戏或是4人的对战模式。游戏中单位种类十分丰富，还提供多样的规则设定，完全的3D视觉效果会给玩家带来全新的经典战略游戏体验。本作还曾经在2001荣获德国Spiel des Jahres年度游戏设计大奖。




LOST PLANET™
EXTREME CONDITION



凭借着敏锐的嗅觉，在强大技术力的依托下Capcom比其他日本厂商更早杀入了次世代游戏市场，并且斩获颇丰。这款由Capocm自主游戏引擎开发的《失落的星球：极点危机》仅仅数月内销量就突破百万，这样顺风顺水的好光景在整个游戏界也算是佳话了。当游戏推出一段时间后，玩家仿佛被分成了两派，喜欢它的玩家会被游戏中狂放夸张的爆炸所深深地折服，然后大呼过瘾。但还有一部分玩家却会觉得整个游戏比较无聊，游戏设计水平只能用小儿科来形容。拥有如此优异的画面，却又受到如此非议的游戏还真的不多见，如今《失落的星球》已然成为X360玩家不可错过的代表性作品。这次攻略以Normal难度为主线，不但包括流程要点，剧情介绍，有关游戏的隐藏秘密也全部涵盖其中。

文 ACE飞行员 美编 NINA

| X360 | 失落的星球：极点危机 | Capcom | ACT |
|---|---|---|---|
| | Lost Planet: Extreme Condition | | 日版 |
| | 2006年12月21日 | 1～16人 | 8379日元 |
| | 对应Xbox LIVE | | 对应玩家年龄：15岁以上 |

## 时代背景 STORY

早在审判世纪80年前，人类就抛弃了舒适的家园，开始大举向E.D.N. III行星的移民计划。随着移民计划的进行，为了满足日益增长的人口需求E.D.N. III行星的各种人类设施也在不断完善。正当一切即将大功告成的时候，人类遭遇了E.D.N. III行星上异形生命体Akrid，成群结队的Akrid向人类发动了进攻。为什么Akrid要疯狂地攻击人类呢？据官方解释，因为人类体内没有储存T－ENG，Akrid的超级嗅觉会感知到人类不是自己同类，所以出于本能会发动攻击。由于根本没有有效的武器来抵御Akrid，人类不得不考虑放弃这个新家园。与此同时，人类发现了Akrid体内蕴藏着一种名为"Thermal Energy"(简称T—ENG)的神奇能源，这一重大发现重新燃起了人类的斗志。后来，人类研发了专门用来对付Akrid种族的新式武器——The Vital Suit(简称VS)，一种载人机器人。VS的诞生标志着人类第二次移民计划的全面开始。迄今为止，第二次移民计划已经进行了22年，但如何能随时随地收集Akrid体内的能源T－ENG仍然是未解决的课题。







## 角色介绍

### 韦恩 WAYNE

本作的主角，拥有一流的VS驾驶技术，是一个富有强烈责任感的好男人。可惜，由于韦恩的脸部基本按照韩国影星李秉宪制作(有一定的修改)，与游戏中其他人物比较起来难免有格格不入的感觉。


(李秉宪饰)

### 盖尔 GALE

主角韦恩的父亲，是一位老牌VS机师，也是热能装置的开发者。由于中了圈套，盖尔被Green Eys杀害。令人费解的是根据游戏资料显示盖尔身高为192cm，而他儿子韦恩的身高仅有177cm，真不晓得游戏是怎么设定的？



### 里克 RICK

露卡的弟弟，是一位精通各类机械和电脑的天才少年，为人幽默乐观，是个活宝。里克在游戏中就是个跑龙套的小角色，完全是可有可无的存在，整个游戏结束后几乎不会给人留下什么印象。



### 露卡 LUKA



雪贼的后裔。露卡拥有性感的身材和一颗善良的心(次要)，凭借这些优点虽然她在游戏中的戏分并不多，不过还是引来了广大玩家的注目，看来玩家的眼睛还是雪亮的啊。露卡和主角韦恩是否产生真爱，这点直到游戏最后都没有被确定。

### 尤里 YURI



科学家，让E.D.N. III星球变成人类美好的家园是他一直以来的梦想。游戏将尤里的表情设计得比较暧昧甚至是阴险，所以起初玩家都没有把他当成好人看待。随着故事的进展，尤里的真正目的也逐渐清晰……

# 系统简介

## 基本操作

| 按键 | 操作 |
|---|---|
| A | 跳跃。 |
| B | 拣起道具物品；<br>搭乘VS；<br>拆除VS的武器。 |
| X | 使用挂钩。 |
| Y | 切换武器。 |
| LB | 左侧90度快速<br>移动视角。 |
| RB | 右侧90度快速<br>移动视角。 |
| LT | 使用手雷。 |
| RT | 射击。 |
| 左摇杆 | 人物移动；<br>按下左摇杆蹲下。 |
| 右摇杆 | 旋转视角；<br>按下右摇杆装弹。 |
| 十字键 | 上下键：视角拉伸；<br>右键：打开手电筒。 |
| [illegible] | 左摇杆按下+A键 |

## Thermal Energy 收集方法

“Thermal Energy”是游戏中经常出现的一个词汇，直译为热能，游戏中将其缩写成“T-ENG”，以数字形式显示在画面左上角。因为“T-ENG”与主角生命息息相关，如果热能降为0，主角的生命槽就会缓慢消耗，而且无法驾驶VS所以收集热能成为游戏重要的一个环节。收集“T-ENG”通过以下几个途径。




▲在Normal以上难度，热能消耗得相当快。

- 消灭星球上的原始生命体 Akrid。
- 击倒敌人以及敌人的 VS。
- 破坏场景中的油罐、车辆等场景设施。
- 激活场景中的 Data Post Functionality 装置。

## Data Post Functionality 三大效用

“Data Post Functionality”(简称DP)可以理解为一个数据传输装置，它不仅仅为主角提供“T-ENG”补充，而且可以提供各种信息。当激活DPF后画面上的雷达会显示出各种重要信息。不过激活一个DPF只能显示一定范围的数据信息。




▲连击B键，便可以开启DPF系统。

### 雷达信息

| 图标 | 含义 |
|---|---|
| ■ | 人类敌人 |
| ● | Akrid 生命体 |
| ▽ | VS |
| I | DPF 所在位置 |
| ^ | 目的地方向 |




# The Vital Suit介绍

The Vital Suit 就是游戏中的各种载人机器人，被简称为VS。游戏中共有6种可驾驶的VS，下面就为读者做一个简单介绍。



### GTT-01

初期机体，移动速度慢而防御力低下。属于早期开发的VS产品。

| 高 | 4.4m | 宽 | 3.2m |
|---|---|---|---|



### GTF-11

前面加了防护装甲，所以防御力有所增强。拥有一定的跳跃能力，属于VS的2代产品。

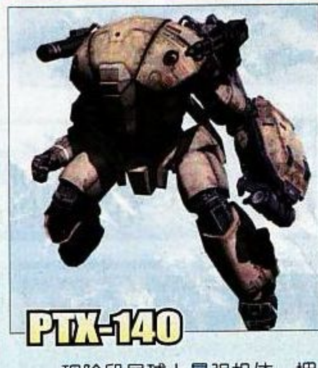
| 高 | 4.4m | 宽 | 3.2m |
|---|---|---|---|



### GTB-22

GTF-11的空中机械形态。由于减轻了装甲保护，所以跳跃能力大大增强。

| 高 | 4.6m | 宽 | 2.7m |
|---|---|---|---|



### PTX-140

现阶段星球上最强机体，拥有出色的机动性能，由于技术含量高所以无法达到量产。

| 高 | 4.9m | 宽 | 4.0m |
|---|---|---|---|

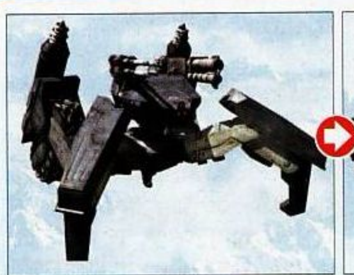




### GTF-13M

星球上第一款可变型VS，可以变成雪上摩托，速度一流，不过灵活性依然不足。

| 高 | 3.0m | 宽 | 1.8m |
|---|---|---|---|





### GAB-25M

NEVEC独立研制的高性能VS。考虑到星球上的复杂地形，故拥有四足和坦克2种形态。

| 高 | 4.3m | 宽 | 6.3m |
|---|---|---|---|



# 剧情攻略始动！

## 序幕 PROLOGUE

最初的剧情动画以前后交织的手法交代了游戏的故事背景与现况，主角韦恩和他的父亲盖尔将以VS驾驶机师的身份登场。序幕主要是让玩家熟悉操作，只要跟着前方的老爸走就可以了。中途遇到翻滚过来的Akrid也很容易对付，几乎每种Akrid身体上都有橙黄色的弱点，只要攻击此处就能快速将其消灭，并且还能获得一定的T-ENG。启动完地图上的Data Post Functionality后，巨型Akrid生命体Green Eye就会出现。不需要跟它战斗，跟着前方的队员火速撤退，遇到VS机体后登陆进去。前进的路上再次遭遇Green Eye，只要稍加躲避，然后朝着Green Eye身体上的绿色弱点射击，不一会儿就会发生剧情。韦恩的父亲为了保护儿子，不幸被Green Eye杀害。受到重创的韦恩驾驶着VS蹒跚走到了雪原，由于体力不支韦恩还是倒下了……

**关卡点评** 序幕将内容制作得很饱满，不但让玩家熟悉了系统，而且穿插了大量动画。令人意外的是居然这么快就让玩家驾驶到了VS。庞大的Green Eye的破墙而出颇为震撼，成为了序幕的一个高潮，给玩家一种看大片的刺激感。

## Mission 01 冰天雪地 A World Of Ice

**任务简介** 通过破碎的废墟进入Akrid的巢穴，扫除一切障碍捣毁Akrid的巢穴。

**任务目标** Akrid的巢穴

**提示** 多利用Data Post装置，它能给你的PDA传输地图，引导你前进的方向，并且给予能源补充。

### 剧情



韦恩从昏迷中醒来，第一个出现在他面前是一位陌生的白发男子尤里(YURI)，看起来有几分阴险。尤里对韦恩手臂上佩戴的仪器非常惊讶，因为这个仪器居然能直接将T-ENG转换为韦恩身体所需的能量。(该镜头不禁让人想起《鬼武者》，果然是稻船的作品啊。)随后露卡(LUKA)和里克(RICK)也进来和韦恩打招呼。不幸的是现在的韦恩除了记得自己的名字以及老爸被杀死事件外，过去很多事情他都记不起来了。两周后，逐渐恢复状态的韦恩在与尤里他们3人交谈中得知，他们正计划清剿Akrid的一个巢穴，但由于不会驾驶VS，计划无法进行。老实的韦恩毫无心计地站了出来接受了这个任务。

### 关卡指南

本关就是Demo版中的一关，由于



没有什么难点这里就不赘述了。惟一值得注意的是多收集能量。在进入第二个仓库前会有悬崖，如果从悬崖边缘走过去韦恩会用挂钩自动挂住，升到边缘按X键可以跳上来。这时凶狠好战的Akrid－Chryatis很可能会自己掉下悬崖。进入洞穴之后可以多加探索，最下层有很大一片空间。

### BOSS战 巨型Dongo

巨型Dongo真是个运动神经发达过头的生物，它就像马戏团里面的摩托车球形特技演员。与它战斗方式很多，除了驾驶VS与它周旋战斗外，我建议玩家可以尝试徒步与它战斗。因为当它翻滚时可以用手雷



将它炸停，而且用霰弹枪暴打其尾部弱点确实很爽。

**关卡点评** 本关场景变化丰富，地形错落有致，不但有室内战还有室外战。观赏完皑皑白雪，还能感受Akrid巢穴的诡异。加上一个不错的BOSS战，第一关值得反复玩。

## Mission 02 突袭据点 Stronghold Assault

**任务简介** 清剿“红色派系”的要塞。该要塞建造在Akrid的核心区域，所以不容易搞定。

**任务目标** 雪贼要塞

**提示** 通过大量滋生Akrid的区域，如果看到雪贼说明离他们的要塞不远了。

### 剧情

是去搞定“红色派系”的时候了，尤里通过耳机对韦恩说，而韦恩却是一头雾水。谈话中韦恩还得知了一个新名词“雪贼”(Snow Pirates)。原



来人类早在150年前就发现了E.D.N.Ⅲ行星，由于当时无法抵抗Akrid这种生物，所以大部分人类都离开了这个星球。只有极少部分人类幸运的在这个星球上存活下来，他们的后裔被称为雪贼。“红色派系”就是雪贼中一个分支，也是尤里他们的敌人。在尤里等人的煽动下，韦恩准备出发进攻“红色派系”的一个要塞。

### 关卡指南

本关有一定长度，分别要经过废墟，大桥、隧道以及最后的雪贼基地。废墟处会出现大量Akrid，令游戏紧张度增加了不少，玩家也可以选择逃离，其实只要有一定操作经验也能完全将它们消灭干净。依靠捡到的霰弹枪可以很快将喜欢翻滚的Dongo干掉。几经周折，来到雪贼聚集的建筑群中后需要利用挂钩攀爬上一栋废墟大楼，需要好好观察地形寻找攀爬



点，爬到楼顶就来到了大桥。这里韦恩能得到一个可变型的VS，通过前面的钢梁可以将VS带过去。不过由于敌人火力很猛，VS机动性能比较差，所以并不好用。在过第二个钢梁前可捡到狙击枪，建议用狙击枪将对面的敌人干掉后换上火箭筒再过去。这时会出现敌人的VS，用火箭筒配合手雷应该不难搞定。进入隧道后敌人很多，如果用狙击枪配合手雷也不难通过。最后从隧道尽头右侧出去就来到了“红色派系”的要塞。这里就是Demo版收录的第二个关卡，这里就略过了。

### BOSS战 VS战斗

一开始就赶紧登陆到一台VS上。因为敌方VS机动能力很强，所以可以选择当其跳跃落地的瞬间进行开火，用导弹配合机炮轰它几次应该就能搞定收工。



**关卡点评** 本关不仅长，而且难度明显比前一关高出许多。所以玩家需要稳扎稳打，多收集能量，合理利用武器的狙击模式从远处就消灭一部分敌人。在第一部分的建筑废墟中，需要玩家调整角度向上观察才能找到攀爬的路线。这里的有些镜头角度会很别扭。在第3部分的要塞战役选择路线比较重要，如果迅速从右侧走，途中用狙击枪将VS机体的驾驶员干掉，这边就会变得很容易。

## Mission 03 穿越雪原 Crossing the Plains

任务简介 寻找从雪原深处传来的T－ENG资源信号。小心雪原上隐藏着的巨大Akrid生命体。

任务目标 雪原。

提示 小的 Akrid 的出现通常预示着更大个体就在后面。

### 剧情



韦恩从“红色派系”那里成功夺回了尤里他们的拖车。兴奋的里克正在和尤里讨论如何处理拖车的事情，突然里克发现放在桌子上的一个PDA。PDA上印着“NEVEC”的字样，尤里显然对此非常敏感，但他却装作若无其事的样子。这时一旁的韦恩突然昏倒，梦境中韦恩想起了父亲生前的重要叮嘱。原来韦恩手臂上佩戴的这个热能装置如果没有了T－ENG的补给将无法正常运作，而这时韦能的身体也将会感觉像火烧一样，这种不良反应会开始影响其大脑直至韦恩死亡。当韦恩苏醒过来时候，热能装置已经补充了足够的T－ENG，原来是尤里“救”了他。贮备好的T－ENG对于人类来说是非常宝贵的资源，露卡对这个需要大量T－ENG的神秘的男子韦恩充满了迷惑。正当露卡向尤里询问关于韦恩情况的时候，韦恩的到来打断了他们的谈话。韦恩暂时不想和他们产生什么矛盾，主动接受了尤里为他安排的新任务。当韦恩进入废墟后，发现了许多VS的残骸。用望远镜观察，韦恩发现远处几台四足VS机体上都印着“NEVEC”的字样。原来“NEVEC”是专门猎杀雪贼的又一股势力。正当韦恩想去打探个究竟时，一架神秘的VS机体突然杀出，并朝韦恩大开杀戒。

### 关卡指南

本关一开始建议收集到起码超过3000的能量，因为在接下来的穿越平原的战斗中，韦恩将遇到一条巨大的Akrid。这条巨大的Akrid十分难缠，而且可以对韦恩造成一击必杀。其实游戏并不是想让玩家将巨大的Akrid击倒，只需要不停向南方一路狂奔就可以了，即使玩家击倒一条Akrid，后来它还会出现。穿越平原的路上会出现好几个“Data Post”，补给能量后会有雷达上会有方向提示。来到一座废墟后，就是BOSS战了。



### BOSS 战 巴兹尔 Basil

巴兹尔驾驶着一台专用的VS，其装配的激光枪威力巨大，成为韦恩最大的威胁。战斗一开始就立刻乘坐到身旁的一台VS上，一边用机炮射击，一边发射导弹而且还要不断利用Y键移动，切记不要忘了为导弹发射器快速补充弹药。如果巴兹尔驾驶的VS被场地卡住，那可以轻松干掉。由于爆炸烟雾阻挡视线，所以只要看到准星变成红色射击便可。一般来说当韦恩的VS被她击毁时起码也将其伤害了大半的体力，接下来捡起地面上的VS导弹发射器迂回轰上几次就可以将其击倒。



关卡点评 本关最大的亮点自然是雪原上破地而出的巨大Akrid，这种超魄力场面绝对会让第一次见到它的玩家大呼过瘾。

## Mission 04 雪山行之一 Mountain Route 1

任务简介 翻越第一座雪山，到达山顶后将找到前往新地区的出路。

任务目标 山顶。

提示 错误的一步将会使你跌下山去，所以请注意你的脚下。

### 剧情

回到基地的韦恩正巧听见了尤里和NEVEC战士的对话。等NEVEC士兵离开后，韦恩气愤地质问道：“难道你替NEVEC工作？”尤里这时却有条不紊地回答：“边境计划”是一项大规模的地质改革举措，它将使E.D.N.Ⅲ行星变得足够暖和，这样人类将可以在这个星球上更加舒适地生活。我已经找到了让星球变暖的方法。NEVEC和我分享这一梦想。

“消灭Akrid只是幌子？”韦恩回答道。说到这里尤里根本就懒得再同韦恩多解释，并且以上司的口吻命令韦恩，明天还要给他安排重要的工作，让他快去休息。





### 关卡指南

来到雪山脚下首先就是找路，其实只要找到一个台阶上的“Data Post”就会获得雷达上的箭头指引。出路就是地面上的洞口，洞口旁边有一具尸体，应该很好发现。从洞口进入后，原来是个NEVEC小基地，外面已经被Akrid巢穴塞满了，场面真是壮观。但更加棘手的是后面把守森严的NEVEC基地。先用机枪从远处狙击掉远处发射导弹的士兵，主要是要干掉里面一台发射导弹的VS。可以在外面捡到电磁干扰炸弹，让VS暂时失灵，然后尽量朝机师射击夺取VC。如果夺取不成功就在进入基地的走廊迂回扔手雷，务必将其消灭掉。然后登上左侧的集装箱高台，留意上面的狙击枪。这时另外一架敌人的VS也会启动，并且会引来Akrid，让他们乱战好了。



来到基地外，跳下平台来到移动木板上，在木板爆炸前用挂钩爬到峭壁上。接下来又是一个NEVEC基地，并且韦恩可以获得一架弹跳力很强的VS。现在玩家有两件要事要做，其一、尽量收集能量，把沿途油罐全部打炸。其二、不要恋战，保护好VS，一口气跳到最顶端。因为这是顺利通过本关BOSS战的关键。

### BOSS 战 巨蜂之战

姑且叫其巨蜂，其实说它是只怪蛾子也行。不明白Capcom怎么老是喜欢把什么蜜蜂、巨蛾这样的昆虫搬到游戏中。建议战斗开始就驾驶VS跳到场景中央的高台上。注意跳跃躲避BOSS初期进攻，只要操作得当，迅速打掉BOSS一大半的HP不成问题。不过后来BOSS的行动变得更加频繁，而且像发了疯一样对韦恩进行暴雨般的狂轰滥炸，这种情况下VS基本保不住了。本人有一个方法，就是当VS丢失之后，快速捡起高台上的VS导弹发射器，这个武器对BOSS有大杀伤力。其实很难判断BOSS现在的行动方向，为了避免被它炸晕过去，建议玩家不要乱跑，直接绕着高台跑圈，起码有高台保护，可以尽量少挨子弹。剩下就找准时机将这个可恶的BOSS从天上轰下来。



关卡点评 本关BOSS战令人印象深刻。倒不是说制作得多么惊心动魄，但通过这个BOSS我们确确实实的领教了《失落的星球》那骇人的爆炸效果。起初没有掌握方法，本人被这个BOSS已经炸得头昏眼花，主角几乎就没有好好站着过，满屏的烟雾简直就什么都看不见。令人费解的是，为什么稻船的作品总喜欢出现蛾子、苍蝇之类没有创意的敌人呢？

# Mission 05 雪山行之二 Mountain Route 2

**任务简介** 继续翻越第二座雪山，通过隧道可以到达山脉的另一侧。
**任务目标** 山脉尽头。

**提示** 此处是Akrid迁徙的必经之地

## 剧情

当韦恩回到基地时，尤里已经失踪了。韦恩这才清楚地意识到自己一直在被人利用。不过韦恩还是决定按照原计划进行，继续翻越雪山去找Green Eye报仇。



## 关卡指南

抬头向天空望去，那只巨蛾还在盘旋，因它引起的山崩经常会砸到韦恩。这时先不用理睬这只蛾子，到后面游戏会给机会让玩家收拾它的。本关一开始的任务就是利用挂钩不断地向上攀爬，所以玩家要注意头顶的上方。通过隧道来到又一个Akrid的巢穴。这里除了会出现释放孢子的新Akrid外，并没有什么难度，沿着山路盘旋而上到顶部可以发现一台VS，玩家一定要好好保护它。乘坐VS跳到对面的峭壁后从地面洞口一层层落下就来到一个四通八达的洞穴，洞穴中央有一块明亮的晶体。这个洞穴四周有好几个洞口，玩家可以选择探索，其中一个被黏液密封的洞口就是BOSS所在的地方。




### BOSS战 巨型Akrid

本关BOSS其实很简单。只要驾驶VS来到它的下方，然后不停地用机炮射击其手臂弱点直到断裂，BOSS的头就会低下来，这时再用机炮扫射其头部便可消耗其大量HP。因为BOSS处还有另外一台VS，所以基本靠硬拼都能过去。



**关卡点评** 本关总体来说略显枯燥，BOSS战可能是惟一的亮点。

# Mission 06 绿眼归来 Green Eye Returns

**任务简介** 向废弃的圆顶建筑进发，Green Eye从那里传来绝大的能量信号。
**任务目标** 圆顶建筑内部。

**提示** 小心，巨大的能量信号同样会吸引雪贼和NEVEC的注意。



## 剧情

韦恩翻越雪山成功到达了目的地，他离Green Eye的所在地越来越近了。韦恩与露卡、里克两个刚刚汇合，神秘女子巴兹尔再次出现。原来巴兹尔来此的目的是寻找尤里。从巴兹尔口中得知，她与尤里有着深仇大恨，尤里曾经陷害并杀害了她的亲人，而且尤里原来就是NEVEC成员。得知尤里已经离开了这里，巴兹尔也就没有为难韦恩等人。当韦恩干掉Green Eye后，韦恩又想起了父亲。冥冥之中韦恩仿佛听到了父亲呼唤。难道父亲的死与尤里有关，难道当年父亲的死亡都是NEVEC先前设计好的一个陷进？

这时一群NEVEC士兵冲了出来，包围了韦恩的机体。"我希望你能够在这堆烂铁里面玩得开心，但现在是时候把你从这堆烂铁里赶出来了。"从一架四足VS里面走出一个凶神恶煞的人向韦恩说道。原来这个人就是当年杀害韦恩父亲的真正凶手邦帝罗(Bandero)，而且他的手臂上佩戴着与韦恩一样的能量仪器。"边境计划"必须不惜一切代价的进行下去。邦帝罗得意地说。"我要宰了你！"韦恩愤怒了。阴险的邦帝罗利用赶来的露卡转移了韦恩的注意力，并且用导弹将韦恩驾驶的VS击倒。好在韦恩趁乱带着露卡驾驶摩托逃离了。邦帝罗得意地看着被击毁的韦恩VS，看来这台VS里面蕴藏着巨大的秘密。"不惜一切代价一定要阻止'边境计划'，这与你的最珍爱的东西息息相关啊……"脱逃出来的韦恩又听见了父亲的呼唤。






## 关卡指南

这里是NEVEC的一个据点，有许多NEVEC的士兵把守。虽然打法与之前的战斗差不多，但值得注意的是NEVEC使用的激光枪对机械如：火箭炮台、VS等杀伤力巨大，并且还有狙击效果，所以如果能够获得一把要好好利用。来到场景尽头右侧的门进去，韦恩居然找到了当年自己驾驶那台VS，后来连父亲驾驶的VS也被露卡修复一新。韦恩驾驶上父亲当年的VS冲进NEVEC基地向巨大的Green Eye复仇。



### BOSS战 Green Eye



▲对付Green Eye的前期战斗并不算太危险，困难的在于当它头部弱点暴露后它会疯狂的向前冲刺，这时要特别小心回避。

Green Eye身体两侧各有6个弱点，击破它们之后其头部又会出现4个弱点，然后再将其击破后Green Eye的头部会彻底暴露，再攻击几下就可以将它彻底干掉。打这个BOSS主要是利用Y键冲刺躲避Green Eye的进攻，当它大叫时多半会发射3排冰柱，一定要提前躲避。建议在打身体两侧弱点时装配上两名机枪扫射，把导弹发射器留在最后攻击其头部的弱点。

**关卡点评** 本关的亮点自然是Green Eye之战。可能有的玩家会觉得该BOSS有一定难度，干掉它并没有什么投机取巧的好办法，完全靠操作。

## Mission 07 伏击战 Caravan Ambush

**任务简介** NEVEC正在进发，消灭NEVEC的战士并且到达“红色派系”要塞的后方。
**任务目标** 要塞后方。

**提示** NEVEC正在清剿雪贼的残余武装，你必须要赶在NEVEC之前联络到他们。

### 剧情

时间居然过去了一年……为了能尽快完成“边境计划”，NEVEC加快了排除一切阻挠的步伐。这就意味着NEVEC要尽快将雪贼与Akrid统统消灭掉。与此同时，韦恩与露卡已经成为了与NEVEC进行战斗的游击队






员。这次他们要进行一次狙击行动。

通过雪原第一部分，韦恩与露卡汇合。在这里居然遇到了失散了一年的里克。从里克口中得知他能够从1年前的NEVEC突袭事件中活下来，全靠了巴兹尔的搭救。直到现在韦恩才知道，巴兹尔一直追击的并非尤里，而是他的父亲。正是因为尤里父亲当年的出卖，巴兹尔失去了她最亲近的人。现在巴兹尔正前往NEVEC的一个研究基地查清某些事情的来龙去脉，而韦恩也准备动身继续他们的计划。

### 关卡指南

本关第一部分就是发生在夜间雪原上的VS对攻战。起初尽量不要惊动NEVEC的士兵，直接向画面最右走去，那里有两个并排的储物间，将门打破不但可以取得一部VS而且还有大量的武器。有了VS，对付敌人就容易多了。在雪原上到处都是VS，玩家可以尽情使用导弹乱炸。

雪原第二部分其实就是第三关雪原的黑夜版。这里可以说是VS与Akrid的大乱战，巨型Akrid出现数量之多达到了令人发指的程度，玩家在这里战上半个多小时也不成问题。如果不想战斗可以直接朝东边前进，从



楼梯上去可进入NEVEC的要塞。

NEVEC的要塞内到处都是无人驾驶的机械兵。不用过多理睬它们，直接从楼顶就可以跳到对面的走廊内，然后顺着走过去，打破平台上的大铁门，房间尽头就停着一个VS，乘坐上VS就是BOSS战了。

### BOSS战 NEVEC战车


▲夜间雪原战斗极其惨烈，Akrid会不断涌出。

本关BOSS就是一架普通的NEVEC四足VS，很简单，随便乱打都可干掉它。惟一比较麻烦的就是它周围还有无人驾驶机械兵的保护，如果韦恩的VS被击毁会对徒步战斗有一定影响。高台上有几把VS专用武器，游戏中迅速取得后，可对BOSS进行有效压制。

**关卡点评** 雪原第二部分的战斗算是游戏中的一个大场面。但是整体感觉就是太乱了点，人的头皮都被爆炸效果震麻痹了。

## Mission 08 熔岩工事 Volcano Dome Facility

**任务简介** 渗透到熔岩工事内部，向着圆顶建筑进发。
**任务目标** 熔岩工事。

**提示** 整个工事建造在火山上，圆顶建筑四周被沟壑与熔岩保卫着。

### 剧情

深入到NEVEC工事内部，韦恩发现一名陌生男人正在窃取电脑内的资料。“你在这里干什么？”韦恩用枪指着这个男人。不过这男人并没打算老实交待，两人相互用枪对峙起来。突然出现的巴兹尔使得形势变成了二对一。这个男人只能见势屈服。巴兹尔从他身上搜到了一张数据盘，经过询问原来他也是为“边境计划”而来。将男人带回基地后，在里克的帮助




下，韦恩等人终于弄清楚了数据盘内的资料。这个男人名叫乔，他是替NEVEC工作的。出乎意料的是尤里居然是“边境计划”的项目领导开发者，而该计划的核心就集中在星球上的熔岩区域。既然这样韦恩便义无反顾地向着熔岩区域挺进。完成第一阶段探索后并没有任何有价值的发现，韦恩回去放了乔，做为交换，乔答应告诉韦恩神秘圆顶建筑的具体位置。接下来韦恩向巴兹尔询问了很多事情。原来韦恩的父亲盖尔当年曾经救过巴兹尔的性命，并且盖尔也给了巴兹尔一个热能装置。由于不信任NEVEC，这个热能装置的开发是背着NEVEC秘密进行的。最终由于尤里父亲伊凡(Ivan)的出卖，盖尔和巴兹尔的丈夫都死于非命。

“你手上的热能装置感觉暗藏着一个巨大的秘密。”巴兹尔说道。谈话中韦恩得知了一个惊天秘密。原来自己直到被尤里从雪原救出来时间已经过去30年，好在热能装置有延缓衰老的神奇效果才使得他没有衰老。这时露卡传来消息，前往圆顶建筑的路线已经确定，韦恩揣着一堆疑问又出发了。

### 关卡指南

穿过一段沟壑，就进入到工事内部。这里韦恩将遇到类似蝎子一样的Akrid的新品种。虽然它看起来比较恐怖，但其实是个外强中干的家伙，一般2枚手雷就能将它轰成渣。打破铁门，走到工事底部可乘坐上一辆NEVEC的四足变型VS。来到室外后，又有一堆Akrid出现，只要跳到悬崖上方的断桥尽头，进门即可。接下来场景的画面实在太壮观了，火山喷射的岩浆映红了整个天空，真的有点不忍心离开。该场景出路就在大桥下方左侧的尽头。不过由于下面有很多敌方VS，所以建议从右侧直接跳到下面的断桥上，取得一架VS后再战斗就轻松很多。接下来就是不断的和敌方VS战斗，直到BOSS战。



### BOSS战 巨型VS

本关BOSS其实就是NEVEC的一架被放大数倍的巨型变型VS。在下到竞技场前建议玩家登陆到一个完



好无损的VS，并且为它装配上充足的导弹。如果下方还残留有敌人其他的VS机体，建议就在平台上先干掉，不然会对BOSS战斗造成一定的麻烦。BOSS在坦克形态的时候防御力比较高，一般等到它变型成四足形态后用导弹攻击其中间部位效果非常显著。其实不用驾驶VS一样可以和它战斗得非常愉快，只要有耐心，用VS的导弹发射器一样可以慢慢将这个傻瓜BOSS干掉。

**关卡点评** 从雪原来到火山区域，Capcom再次用自己的超强实力向玩家证明了自己强大的画面把握能力。火山区域的色彩极为饱满，看了就给人一种热腾腾的感觉，喷射的岩浆表现可以以假乱真。关卡设计十分开放，并没有太固定的路线。

# Mission 09 能源沉积物 Thermal Energy Deposit

**任务简介** 调查地下巨大能量信号源头。
**任务目标** 峡谷深处。

**提示** 这个地区深藏在峡谷地表以下，那里是Akrid最好的栖息场所。

## 剧情

尽管韦恩费尽千辛万苦，但还是没有找到NEVEC的"边境计划"真正的所在地。有点灰心的韦恩回到了基地，这时乔拿出另外一份资料碟片放入电脑。经过分析乔发现在韦恩所去过的地方依然传来强烈的能量信号，他怀疑"边境计划"的研究基地是不是





隐藏在更深层的地下。韦恩决定再次出发，继续搜索。"干得好啊！"刚刚干掉一个BOSS，头扎两个小辫子的邦帝罗又出现了。正当邦帝罗要干掉韦恩的时候，乔利用重型狙击步枪干掉了他身后的一台NEVEC的VS以示警告。"你从来没有说过要杀了他们。"乔跳下高台举枪械质问邦帝罗。"计划改变了。"邦帝罗辩解道。

乔接着说："是你的主意？艾森博格司令的计划是在启动"边境计划"的系统期间由他们去。升温的环境可以导致Akrid全面死亡，人类也将获得一个绿色的天堂。他们也将看到这一天。"

"当"边境计划"系统启动后这里的一切生命将被终结，然后才是美丽的天堂世界。"这时的邦帝罗非常的得意。

乔听到这些非常震惊，这时传来了艾森博格司令广播：150年了……殖民地的人类不但要忍受恶劣的环境而且还要不停地同Akrid战斗。那些由分离分子构成的雪贼一直都不遗余力地阻挠我们的计划。"边境计划"系统的启动将净化这个世界，Akrid的彻底灭亡也将为加热大气提供能量。我现在命令你赶到能量滑梯进行设施的防冻工作。一旦系统启动设施将保护你免受伤害，而且你将是第一个享受到"乐土"的人。一个崭新的家园正向我们张开臂膀，这不但是NEVEC的也是全人类的福气啊。

"嘿，老兄，听见了？快去能量滑梯吧。"邦帝罗说。不过这些动人的话并没有打动正义的乔，在里克的帮助下，乔带来受伤的韦恩暂时逃离了邦帝罗的追杀。

## 关卡指南

桥梁下方有许多敌人和VS，不过



那里有VS可以乘坐。建议先干掉桥上的敌人收集足够的能量，然后从桥梁缺口跳下去。冒着大量岩浆的地区就是本场景的出口所在那里有几台VS把守着，而另外一侧可以取得VS，但是敌兵众多。玩家可以选择直接朝着出口进发，路上能够取得一把VS用的多管激光发射器，用它对付把守出口的VS效果不错。最后从岩浆处的山坡爬上去就可以达下一个室内场景。

原来池中的岩浆已经没有了，由池中的地道可以向地下进发。

从高台层层跳下，到了底部就有一架VS。利用VS进入Akrid的洞穴，注意从洞穴爬上来后的工事内有个铁门可以打破，那里又可以得到一架四足VS。整个路程并不复杂不一会儿韦恩就来到一个巨大的建筑物内。

## BOSS 战 巨型蜘蛛

这只巨型蜘蛛BOSS可以说是游戏中最庞大的一个Akrid了，它的出现无疑把游戏的气氛推向了一个新的高潮。巨型蜘蛛的打法原理很简单，先攻击它腿部黄色弱点，将两条腿打断之后它就会倒下一段时间，头部弱点完全暴露，这时只要向它头部弱点猛烈射击就可以了。不过由于巨型蜘蛛的断腿过一段时间会自动长好，所以玩家需要反复数次才能彻底将这个BOSS干掉。但是由于视角问题，加上当打断BOSS一条腿后它的活动开始加剧，所以想同时断其双腿并不容易，而且地面上其他小型Akrid多如牛毛，所以该BOSS对玩家提出了严峻的挑战。

### 巨型蜘蛛（超级无赖打法）

以下提供一个我们研究出来的无赖打法，相对要容易得多。首先让韦









恩从高台跳下后迅速登陆到场地中的VS上，然后将平台下方的油罐全部摧毁，这是为了不让小的Akrid爬上了。然后迅速操作VS跳到平台上，从VS中下来利用VS作为掩体挡在前方。因为只要在平台上，BOSS只会喷射浓球攻击，而VS又没有了攻击判定，所以这时的VS就变成了一个人造掩体。然后捡起平台上的VS激光武器蓄力攻击BOSS的双腿，只要掌握好角度和节奏就能迅速将其双腿打断，然后只需要在平台上攻击BOSS头部弱点就能对它造成重创。如此反复甚至可以完成无伤过关。

**关卡点评** 本关最大亮点当然就是这只有数十层楼高的巨型蜘蛛BOSS，第一次见到它所有编辑都震惊了。希望下期能在DVD中收录该BOSS影像。

# Mission 10 能量滑梯 Thermal Energy Elevator

**任务简介** 能量滑梯，路上有大量Akrid。
**任务目标** 滑梯前端设施。

**提示** 当心，除了有大量Akrid，还有一些NEVEC的小炮台。

## 剧情

通过这件事，韦恩和乔之间的信任更加深厚了。事不宜迟，两人决定立刻向能量滑梯进发。消灭完第一个BOSS后乔出现了，并将尤里的一个仪器转交了韦恩。原来尤里早就知道艾森博格司令真正的目的，只是为了不打草惊蛇，所以尤里一直被韦恩他们误会着。众人再度出发不但要快速到达能量滑梯，现在还多了一个目标——寻找尤里。

## 关卡指南

一开始就可以登陆上一架VS上，沿路有许多Akrid，目标是对面山头上的洞口，然后顺着洞口走下去就会遇到一个巨大的Akrid，它后方有一台VS，驾驶VS沿路下去，不久就会遇到本关的第一个BOSS。接下来的行进路线很简单，而且到处可以获得VS，最后甚至还有一个VS仓库。随着自己最喜欢的VS，组合好武器准备BOSS战吧。



## BOSS 战1 触手Akrid

起初可选择打掉BOSS身体上的



两个小洞，这样它就无法发射小的Akrid。然后对其触手顶端的钳子进行攻击。当摧毁触手顶端的钳子后，BOSS的触手就会缩回洞中，跟随进去后攻击触手根部，如此反复BOSS的两个触手很快就可以被彻底摧毁。这时BOSS身体张开，暴露出一个要害，该部位非常脆弱，攻击该部位顶部数次就可以消灭这个BOSS。

## BOSS 战2 邦帝罗

原先以为邦帝罗是个极其厉害的角色，但感觉对付他就和对付一台普通的VS没有太大区别，用导弹配合机炮狂轰就可以了，邦帝罗的机体无非是攻击力和防御力高点。由于场地四周还有好几台VS，怎么打应该都可以过，惟一的危险可能就是当VS被摧毁后的徒步战斗。



**关卡点评** 一关就打两个BOSS，这是任务10最具有特色的设定。但如果不是这两个BOSS，本关就会无聊很多。而当玩家进入NEVEC仓库之后居然有那么多VS，我想一定会震到不少玩家。

# Mission 11 最终之战 Final Battle

**任务简介** 到达滑梯顶部，阻止"边境计划"。

**任务目标** 能量滑梯。

**提示** 利用一切办法，赢得胜利。



### 剧情

干掉邦帝罗并不是最后的目标，正当韦恩准备赶往能量滑梯时，露卡传来她已经找到尤里的消息。这时巴兹尔也赶来了，并且告诉韦恩，他手上的热能装置拥有将VS机能提升到极限的特殊能力，而尤里也正是为了搞清楚如果开启韦恩的热能装置才加入到NEVEC中。为了阻止前来增援的NEVEC士兵，巴兹尔牺牲了。当韦恩赶到尤里身边时，尤里已经快不行了，他用自己最后一口气将搞到的热能装置最终配件交给了韦恩。放下尤里尸体后韦恩登陆上一架VS，启动热能装置后VS开始变型，一台崭新的超级VS出现在我们面前。现在就去找最终BOSS艾森博格司令做个了断吧。

### 超级VS操作

| 键 | 操作 |
|---|---|
| Y键 | 快速上升，再按一下停止上升。 |
| A键 | 快速下降，再按一下停止下降。 |
| X键 | 机炮，主要打导弹用。 |
| LT | 按住LT蓄力，再松开可以发出纵斩。 |
| RT | 按住RT蓄力，再松开可以发出横斩。 |



## BOSS 战 艾森博格司令

直接按住Y键上升到滑梯顶端就会遇到最终BOSS艾森博格司令驾驶的一台超级VS，最终BOSS战已经演变成了一款类似《ZOE》这样的游戏。艾森博格司令驾驶的超级VS最大特点就是移动速度惊人，并且后期还会配备2门超级浮游炮，这可以说是韦恩最大的威胁。对付他的主要办法就是利用LT键蓄力后靠近他的VS然后松开LT键进行斩杀攻击。这里有个窍门，就是在蓄力冲到艾森博格VS前一点距离时候就放开按键，这样当艾森博格在躲避时候可以砍中其背部造成更大的伤害。如果艾森博格发射导弹，可以用机炮将导弹打掉。



**关卡点评** Capcom动作游戏的最终BOSS战斗总是追求标新立异，但总未达到应有的效果。这个问题在稻船敬二的游戏中尤为突出。例如《鬼武者》、《丧尸围城》等，这次又是一个意外，最终战居然变成了《ZOE》那样的游戏，实在难让大多数人满意吧。




艾森博格司令是被干掉了，但由于使用了手臂上的热能提升装置，韦恩再次失去了对过往的许多记忆。一年以后……在里克的帮助下，露卡从尤里留下的资料中找到了让星球变暖的方法。当她第一次试验成功后，失踪一年的韦恩突然出现在她面前，两个人难道又重新开始？



# Target Marks收集成就

游戏每关场景中都隐藏着被称为"Target Marks"的字母硬币，只要在任何难度收集完每个关卡中隐藏着的"Target Marks"就能获得相应的成就。所以根据这个原则，本次攻略就选择Easy难度，配合图片指导玩家完成全部"Target Marks"的收集。如果你属于毅力超常的玩家，还能根据攻略提供的图片完成剩下3个难度的"Target Marks"收集任务。注意：完成游戏中4个难度全部44关的"Target Marks"收集后，可额外再获得50点成就。这对于所有玩家来说将是一个极大的挑战哦。




## Mission 01 E·A·R·T·H 成就10点

**E** 进去第一个建筑物前，建筑物与悬崖接壤的位置。



**A** 第一个建筑物出口右侧的靠墙壁处。



**R** 第二个建筑物出口左侧的房间内。

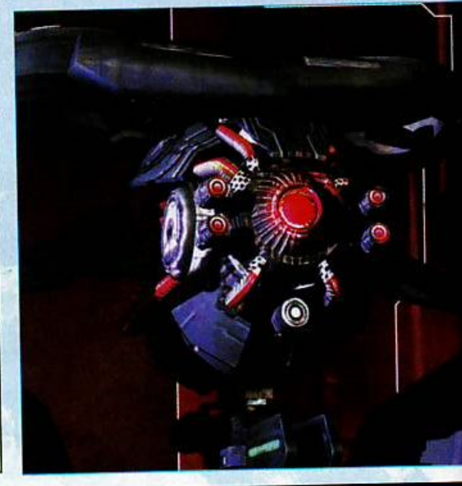


**T** 进入洞穴后，第一个天然石桥右侧区域。



**H** 进入BOSS战洞穴前一个DP装置附近的悬崖边缘。





## Mission 02 S·T·O·R·M 成就10点

**S** 经过广场后，街道旁的酒红色太阳棚顶部。

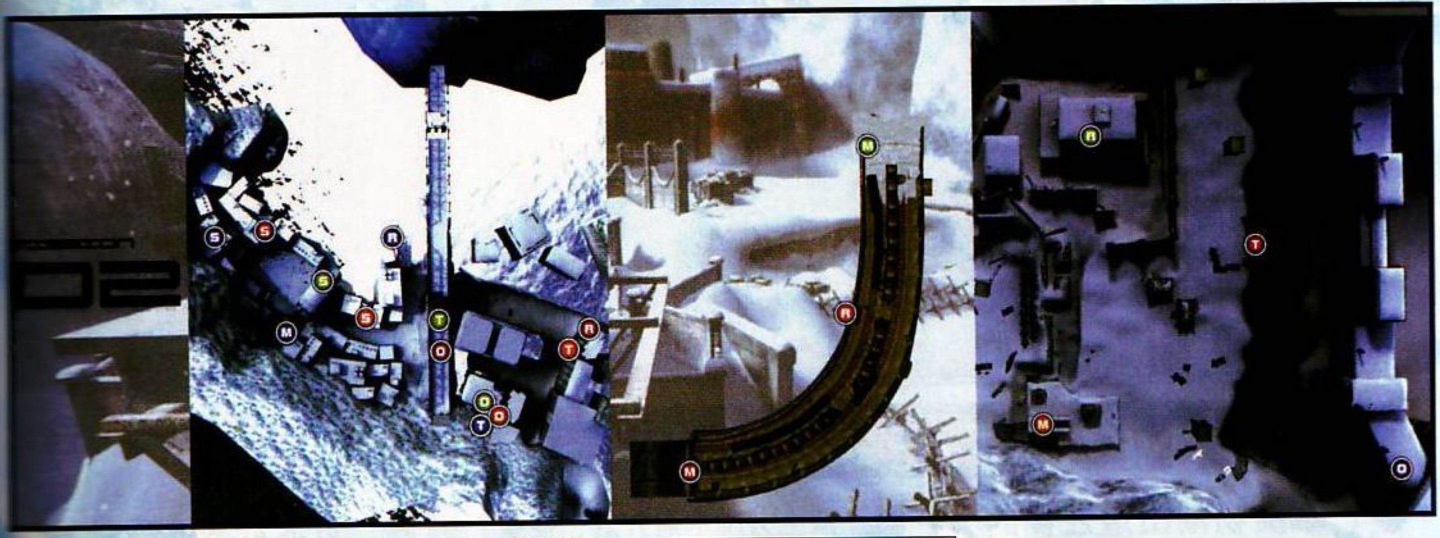


**T** 经过一个小洞穴通道后来到一个新的广场，建筑废墟的下方。



**O** 进入大楼废墟前的DP装置正南方向裸露出来的石条上。



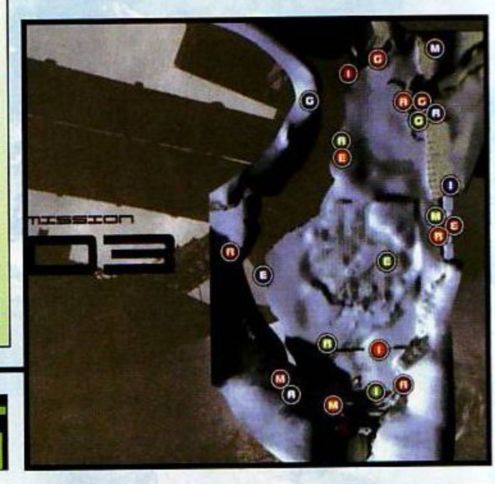



**R** 隧道废墟场景左侧道路上的一个铁箱子上。



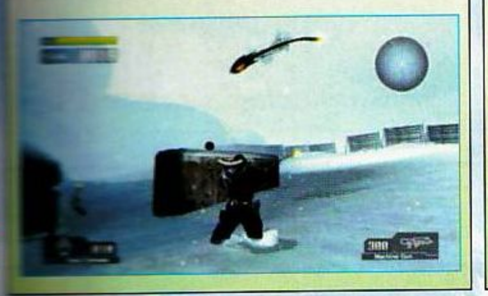
**M** 要塞场景右侧炮台旁边有一处比较隐蔽的楼梯可以下去，楼梯上方的平台就是。






## Mission 03 M·I·R·A·G·E 成就10点

**M** 游戏一开始不远处的废弃铁箱上。



**I** 铁板栅栏的缺口处的一块铁板上。



**R** 东北方向一建筑物的楼梯上。



**A** 过关前3 个废弃油罐附近，靠近铁栅栏旁边。



**G** 西北方面建筑物的墙面上。



**E** 沿着西部峭壁边缘搜索就能找到。



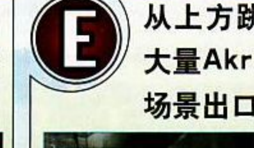


## Mission 04 M·E·T·E·O·R 成就10点

**M** 本关初期山道左侧的斜坡上，旁边还能获得手雷。



**E** 从上方跳下洞穴后，便是大量Akrid滋生的场景，该场景出口的右侧。

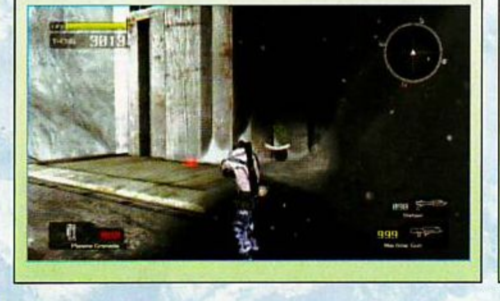




**T** 进入敌人仓库场景后，场景右边一堆铁箱下方。



**E** 从仓库场景跳下来的第一个不能移动的平台上。



**O** 从峭壁山路进入新场景后，巨大台阶的下方。



**R** BOSS战前户外场景的斜坡上。



## Mission 05 A·U·R·O·R·A 成就15点

**A** 第二层向第三层挺进的平台处。

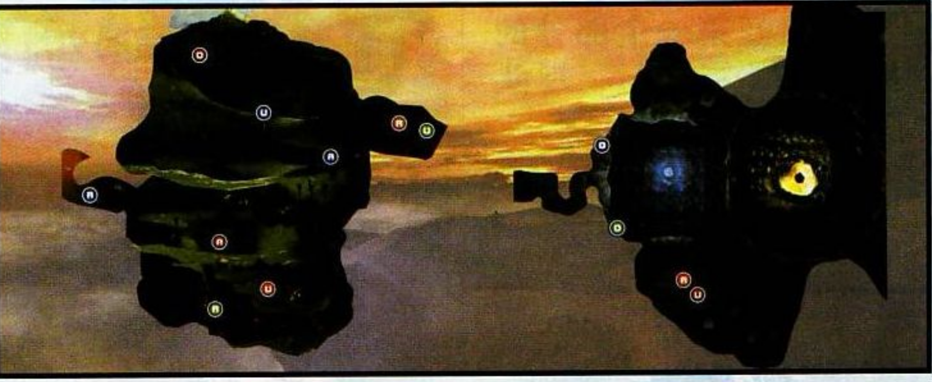


**U** VS用巨型激光枪附近。



**R** 进入洞穴入口处。



**O** 巨大洞穴最底层的地面上。旁边还有一把VS专用霰弹枪。

**R** 沿着巨大洞穴最上层沿着峭壁走，进入尽头的小洞穴后打破一块巨石就可以发现，不远处还有一台VS机体。



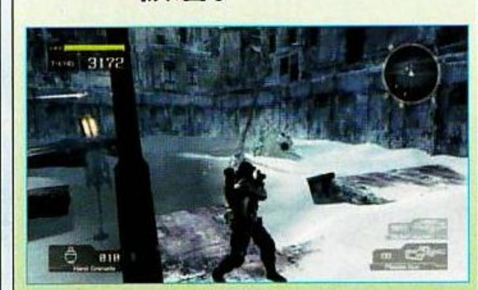
**A** 进入Boss战前的洞穴后，该场景右侧的小洞穴中。这里有许多Akrid的卵，应该很容易找。



**T** 虽然是本关英文组合的首个字母，但却不是第一个出现的Target Mark。为了保持制作顺序，这里做出适当调整。该Target Mark出现在场景拐角后的左侧炮台对面的平台上。

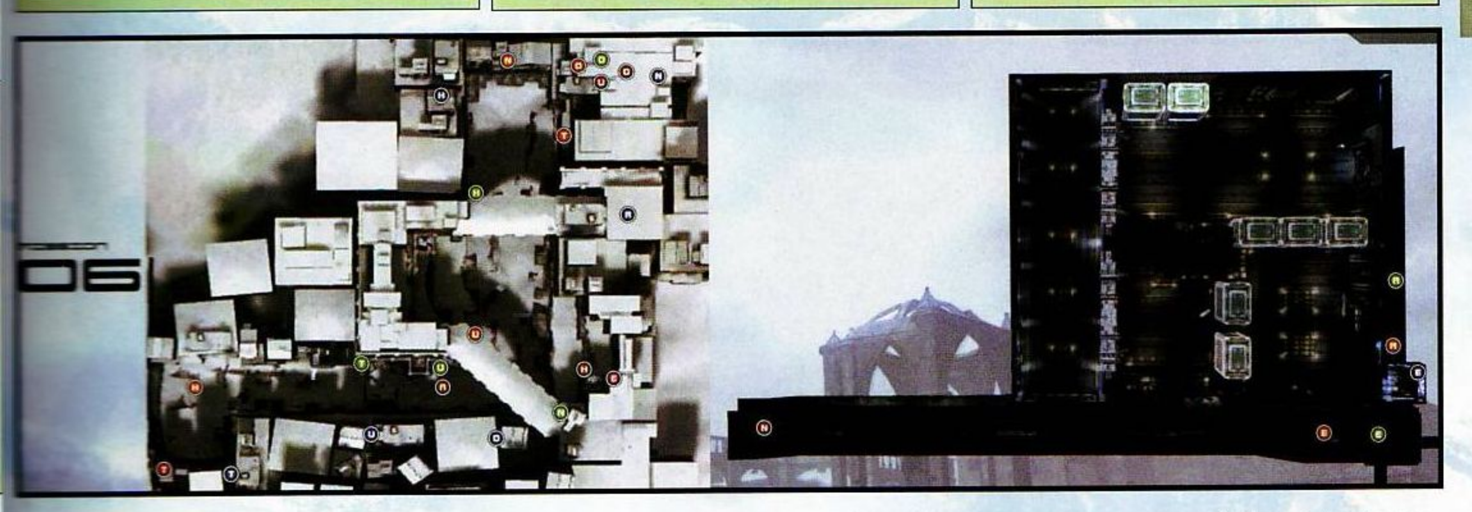
## Mission 06 T·H·U·N·D·E·R 成就15点

**H** 本关一开始第一个DP装置左边的死板后。



**U** 本关场景拐角后左侧的平台上。





**N** 离开第一个部分的户外场景时，尽头建筑的上方。



**D** 进入室内后的火堆中。





**E** 得到VS机体后，隧道左侧墙壁的高处。



**R** 隧道中第一扇大门打开后，正对面墙壁高处，请开灯寻找。





## Mission 07 T·O·R·N·A·D·O 成就15点

**T** 场景中部地区，东南方向一个靠近大山坡的大铁箱上。



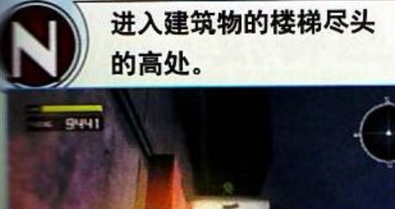
**O** 离开场景第一部分时，雪地右侧的山坡可以攀爬上去，山坡上就能找到。



**R** 进入场景第二部分后，在第一个DP装置附近的铁箱下方。

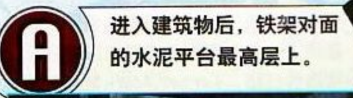






**N** 进入建筑物的楼梯尽头的高处。





**A** 进入建筑物后，铁架对面的水泥平台最高层上。





**D** 水泥建筑最下层的壕沟内。



**O** 大门上方的门框上。



## Mission 08 V·O·L·C·A·N·O 成就20点

**V** 本关一开始沿着小路向前挺进，遇到第一个高大铁架后从右侧小楼梯上去就，在DP装置附近就能找到。

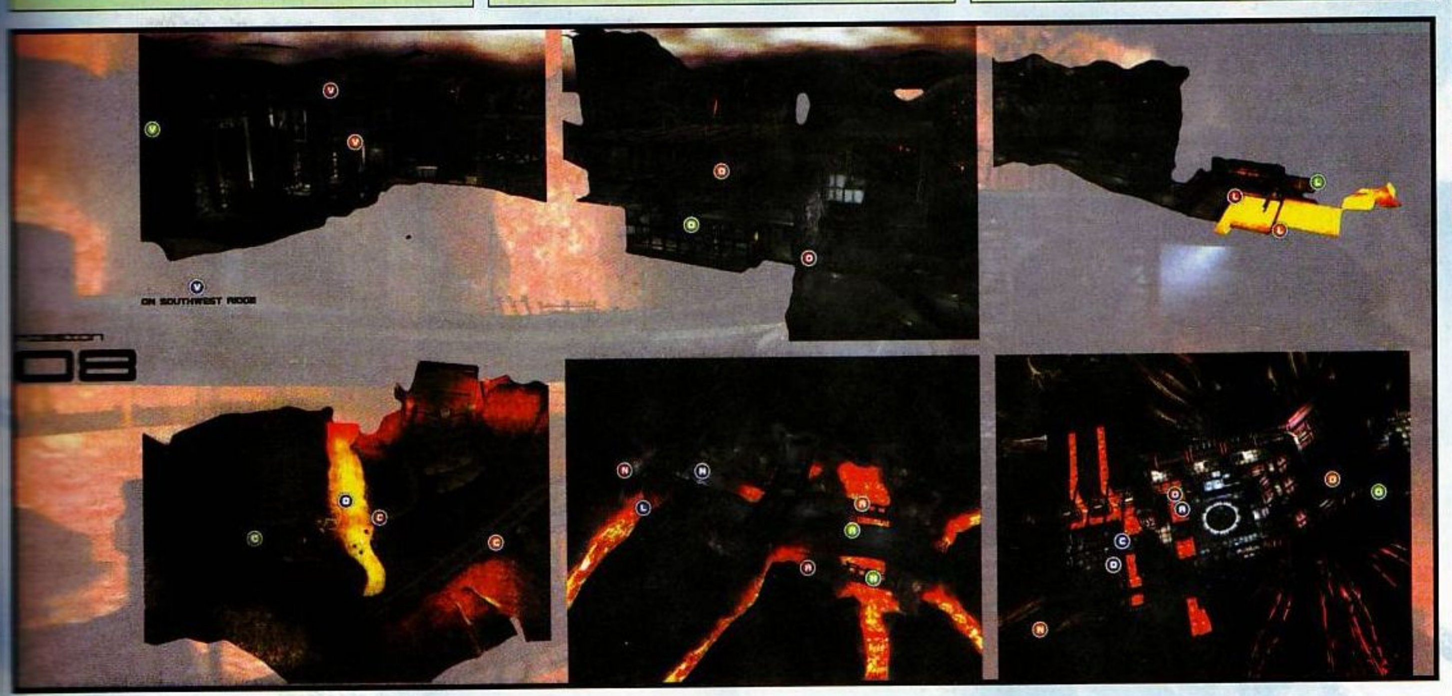


**O** 通过隧道下坡后，大铁架横梁上。



**L** 驾驶VS来到有很多浮游Akrid的岩浆场景中，前方右侧墙壁下方。






TOPIC FEATURE ARCADE GUIDE RESEARCH

**C** 来到户外，从断桥下来前往右前方的立交桥，在上面可以找到。



**A** 来到本关第二部分的户外场景后，从断桥下来在会看到一座被两只集装箱堵塞的铁桥，Target Mark就在下层集装箱上。



**N** 从岩浆地带来到室内，在进入地下工事入口处附近。

**O** 本关Boss战前道路左侧一个支架中间。

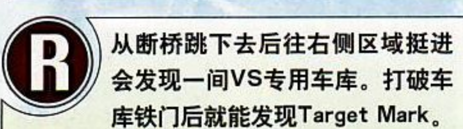


# 杀虫特技

## Worm Hunter

Mission 03雪原上的那条巨大的Akird如何干掉呢？虽然这条大虫身上有着明显的黄色弱点，但攻击这些弱点并不能将其干掉。一般来说，只要等它冒出地面向韦恩怒吼的瞬间向其口中发生导弹便可要它性命。不过这样做的难度非常高，不是很容易命中。这里提供一个比较可行的办法：在雪原的中部，玩家可以捡到碟形手雷(Disk Grenade)，这种手雷不但投掷距离远，而且威力很大。等大虫冒出地面后用机枪引诱它张嘴，然后将碟形手雷投掷到它嘴巴附近，爆上3～4次就可以将其消灭。当大虫被消灭时它不会立刻僵化掉，而是钻入雪地后再次冒出来，这时会有特写镜头表现它变成冰块的样子。注意：在雪原上有好几条大虫，所以玩家不要因为跑远了而改变了目标。干掉大虫后过关可以获得50点成就。





## Mission 09 R·A·I·N·B·O·W 成就20点

**R** 从断桥跳下去后往右侧区域挺进会发现一间VS专用车库。打破车库铁门后就能发现Target Mark。



**A** 场景左侧岩浆流淌区域，岩浆中心间的铁箱上。



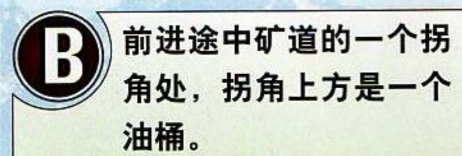
**I** 通往地下岩浆区域的水泥台阶正对面的铁箱上，那里的墙壁上寄生了许多Akrid。





N 来到地下工事内后可获得一辆变形四足VS，再往前行进中途会遇到一个岔路口，它们分别被巨石挡住了。前往左方的岔路不远处的地上就是Target Mark。





B 前进途中矿道的一个拐角处，拐角上方是一个油桶。



O 前进道路上一探照灯旁边。



W 本关BOSS战斗前的矿道入口附近的油罐旁边。





## Mission 10 B·L·I·Z·Z·A·R·D 成就20点

B 本关一开始从山坡上下来，在乱石封住的铁门前。



L 从山坡上的小洞进入新场景，倒在地下的铁桶旁边。



I 地下工事的停车场的探照灯旁边。



Z 向下前进的路上，两个探照灯旁边。



Z 干掉第一个BOSS后，紧接着在通道中就能找到。



A 地下工事平台的一角，位置很明显。



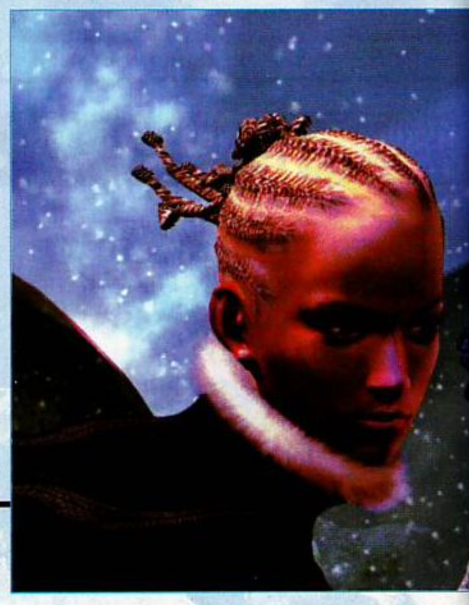
MISSION 10

**R** 停满了VS机体的巨大仓库的出口处有一堆铁箱，靠近出口的铁箱上就是Target Mark。



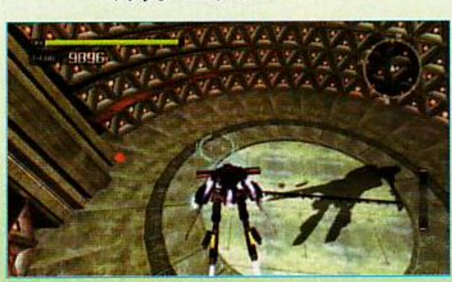
**D** 在停满了VS机体的巨大仓库内，一个红色支柱下方。





## Mission 11 S·T·A·R·D·U·S·T 成就30点

**S** 能量滑梯最底层。



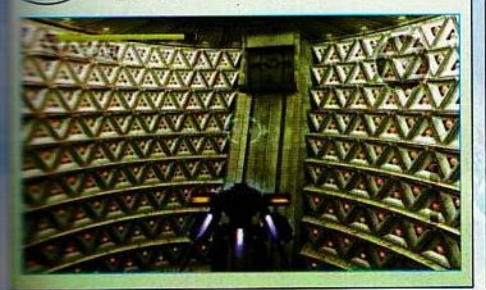
**T** 从最底层稍微上升一点的空中。



**A** 上升到第一个洞口上方。



**R** 上升一小段距离，能量滑梯一平台上。



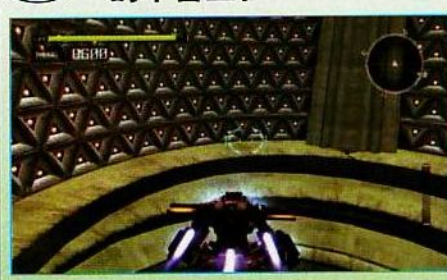
**D** 能量滑梯圆形平台上。



**US** 上升一小段距离，能量滑梯一平台上。



**T** 离开能量滑梯出口下方的平台上。



## 杀蛾特技

**Moth Hunter**

Misson 05天空中的巨蛾也是可以干掉的。爬到山脉的第三层可以找到一把VS专用激光枪，用其蓄力到满点，等巨蛾盘旋过来后射击，如果准确命中的话，只需2次满点蓄力射击就可以送它下地狱。当巨蛾被击中之后身上会出现破损。当它死亡之后不会立刻僵化，而还是会在天空中盘旋一周，然后一头撞向山峦的墙壁上，场景甚是壮观。同样，干掉巨蛾之后可获得50点成就。



▲只要看见巨蛾翅膀破裂，就说明击中它了。



## 失落的秘技

**无限体力**：在游戏中按下暂停后输入以下指令。（仅限Easy难度下使用）

下、下、下、上、Y、上、Y、上、Y、上、上、上、下、X、下、X、下、X、左、Y、右、X、左、Y、右、X、LB+RB

**增加500点体力**：在游戏中按下暂停后输入以下指令。（仅限Easy难度下使用）

上、上、下、下、左、右、左、右、X、Y、LB+RB（仅限Easy难度）

**无限弹药**：在游戏中按下暂停后输入以下指令。（仅限Easy难度下使用）

RT、RB、Y、X、右、下、左、LB、LT、RT、RB、Y、X、右、下、左、LB、LT、RT、LT、LB、RB、Y、左、下、X、LB+RB（仅限Easy难度）

**控制镜头**：在即时渲染的过场动画中只要输入以下指令就能用左摇杆以及LB、RB控制镜头。

B、A、X、Y、B、A、X、Y、B、A、X、Y

## 制作人员名单的秘密

当击败最终BOSS出现制作人员名单时，只要在“Test Play”出现之前输入以下指令就能操作最终VS——L-P9999进行一场杀虫的迷你游戏。

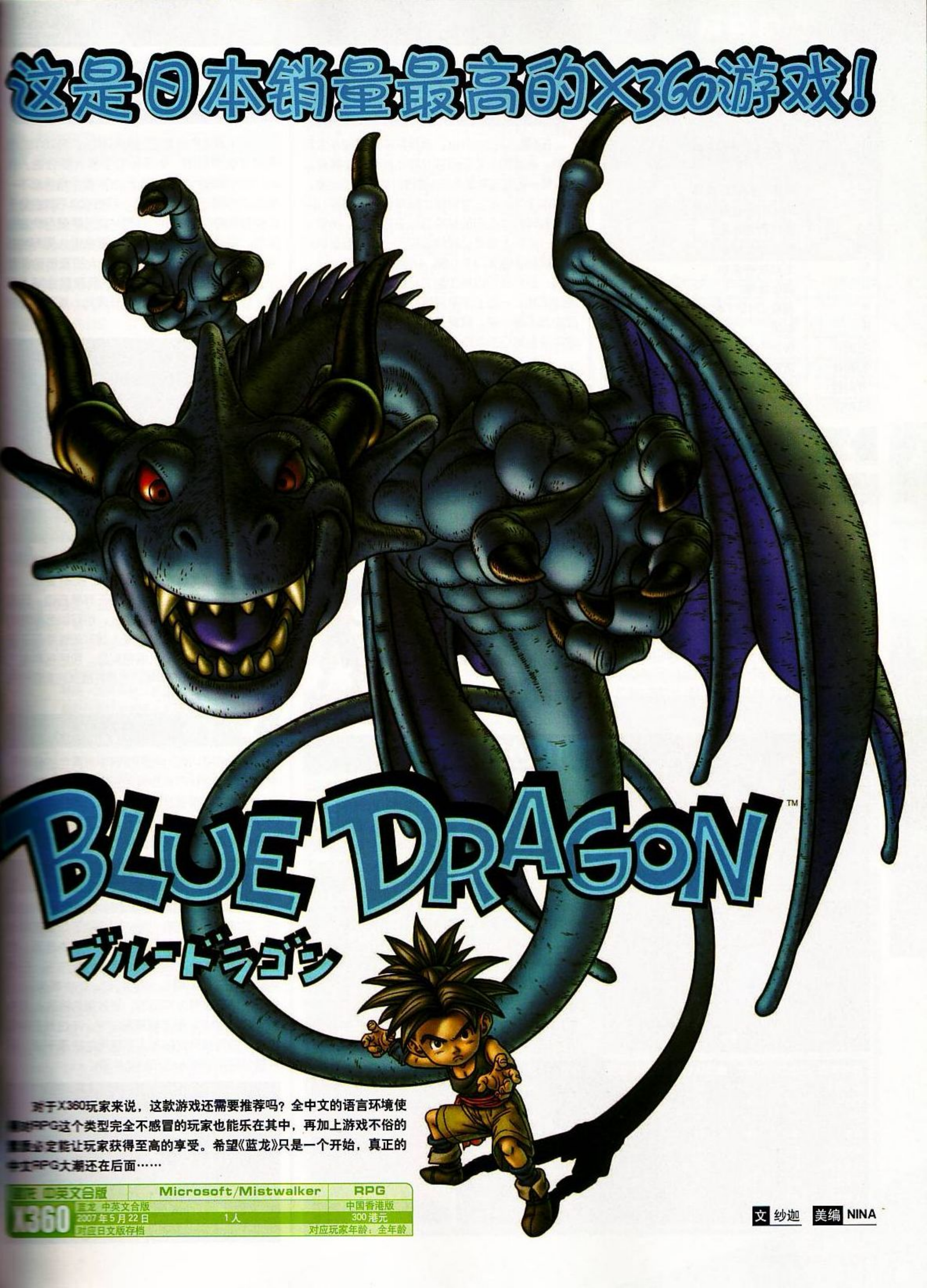
LT、LB、RT、RB、X、Y、B

## 真正的挑战

如果你将Normal通关后觉得没有什么挑战的话，那么请尝试一下游戏的Hard以及Extreme难度，其实这才是游戏应该具备的难度。在高难度下，不但敌人数量明显增加，消失的热能就像秒表一样飞驰，随之而来的就是强烈的压迫感觉。为了能够活下去，玩家不得不选择最佳的逃亡路线，这时游戏完全变成了一个竞速游戏。








# 这是日本销量最高的X360游戏！

对于X360玩家来说，这款游戏还需要推荐吗？全中文的语言环境使让对RPG这个类型完全不感冒的玩家也能乐在其中，再加上游戏不俗的画面必定能让玩家获得至高的享受。希望《蓝龙》只是一个开始，真正的中文RPG大潮还在后面……

| X360 | 蓝龙 中英文合版 | Microsoft/Mistwalker | RPG |
| --- | --- | --- | --- |
| | 蓝龙 中英文合版 | | 中国香港版 |
| | 2007年5月22日 | 1人 | 300港元 |
| | 对应日文版存档 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

文 纱迦　美编 NINA

# 基本操作

## 野外操作

| | |
|---|---|
| LT | 重新调整玩家视角 |
| RT | 显示野外菜单和攻击范围 |
| LB | 使用野外技能2 |
| RB | 使用野外技能1 |
| X | 主动攻击怪物 |
| Y | 调出菜单 |
| A | 调查/对话/确定 |
| B | 取消 |
| 左摇杆 | 移动/选择野外菜单的选项 |
| 右摇杆 | 调整视角 |
| 方向键 | 选择野外菜单的选项 |
| START | 显示世界地图/跳过过场动画 |

## 战斗操作

| | |
|---|---|
| LB/RB | 按住可以查看玩家角色的状态 |
| Y | 决定目标时从玩家角色和怪物之间进行切换 |
| A | 确定，按住可以蓄力 |
| B | 取消 |
| START | 跳过战斗动画 |
| 方向键/左摇杆 | 选择战斗命令或目标 |

注意要先在设定里将“略过事件”一项调为“可”，这样才能按START键跳过过场动画。另外按Y键调出菜单后，按Y键可以立即回到游戏中，按BACK键可以回到标题画面，按LB或RB键可以变换队长。

# 探索

在《蓝龙》的世界里，道具并不是只放在宝箱中的，在地图上的任何独立物体都有可能藏着道具。惟一的方法就是连按A键进行地毯式的搜索。当然这个“任何”二字用得比较夸张，不过游戏中的确有5000个左右的地点可以进行探索。虽然大约有一半以上都是10块钱或空无一物，但是有时也能找到经验值、HP回复、MP回复、徽章、各种道具，甚至还可以增加能力！俗话说积腋成裘、聚沙成堆，一路上辛辛苦苦找过来的话，游戏难度也会下降一些。就算是空无一物，也可以在游戏中找到对应的奖励。

与基普拉露城堡闹区桥下的空无一物先生对话，便可以得知目前玩家调查出的空无一物次数，根据次数可以获得相应的奖品。本作的缎带虽是全异常状态无效加全属性耐性的超强饰品，不过由于可以在东方孤岛上的BOSS身上反复偷到，所以对于我们来说调查出1400次空无一物就已经足够了。除了这位空无一物先生外，在游戏最后阶段的梅卡机器立方体中也会有专司此职的机器人，两人的奖励是一样的。

| 累计次数对应奖品 | |
|---|---|
| 50次 | 皮腰带 |
| 100次 | 缠腰布 |
| 200次 | 尖头鞋 |
| 400次 | 芭蕾舞鞋 |
| 600次 | 冠军腰带 |
| 800次 | 风神腰带 |
| 1000次 | 风神之鞋 |
| 1200次 | 黑带 |
| 1400次 | 花环 |
| 1800次 | 缎带 |



# 遇敌系统

本作遇敌系统是相当有新意的。游戏中的敌人是可以看见的，如果接触到敌人就会进入战斗。按X键角色会做出攻击动作(每个角色都不一样)，如果能击中敌人的话，开始战斗后就会处于比较有利的行动顺序，并有一定几率获得快攻的奖励。如果从背后接触敌人，就会进入更有利的背袭状态。相对的，如果被敌人的攻击动作击中，或是被敌人从背后接触，玩家就会陷入困境。当然这算不上什么新鲜玩意儿，真正精彩的地方在下面。



## 攻击范围

在迷宫和大地图上移动时，按RT键会出现一个圆圈，这就是玩家的攻击范围。按RT键后，处于攻击范围内的敌人会全部列在屏幕右边，玩家可以自由选择想要攻击的敌人，也可以选择复数敌人一起战斗。选择复数敌人战斗的优势在于在杀光一批敌人后会随机取得奖励，包括各种能力上升、恢复HP和MP等等。而且在战斗胜利后也有连续战斗的奖励加成。

## 怪物内哄

攻击范围内有时会出现名字为黄色的怪物，当你遇到了两种不同的黄色名字怪物时，进入战斗后怪物之间就会发生内哄。内哄的结果是怪物之间会展开战斗，有时甚至会吃掉对方。怪物内哄的结果对于玩家来说无疑是相当有利的。

## 野外技能

在迷宫和大地图上移动时可以使用特定技能，这就是野外技能。按RT键后除了可以选择战斗对象外，往下看就有装备野外技能的选项，发动键位是LB或RB。游戏中的野外技能不多，只有挑衅、战吼、麻痹球、隐密行动、防护罩这5项。其中防护罩是最为实用的，其效果为将敌人直接消灭并获得SP，但不能获得EXP。不过对于等级过高、没有战斗过的敌人不能用防护罩干掉，另外部分守关型敌人也不怕防护罩。



# 角色能力




本作角色的能力主要由角色等级和影兽战斗类型等级来决定。角色等级就是5位同伴的等级，最高99级，随着EXP(即经验值)的增加而提升。影兽战斗类型等级则是随着SP(即影兽点数)的增加而提升，每种战斗类型的等级最高都是99级。除此之外得到令能力增长的道具也能让角色能力上升。

影兽战斗类型共有9种，彼此之间的能力差别很大，例如武僧的攻击力是最高的，全能战士的攻击力是最低的。但如果1级的武僧和40级的全能战士比起来，那肯定还是后者的攻击力更大。下面列出99级的修与9种99级影兽战斗类型组合的基本能力值(此为未装备任何饰品时的数值，且未考虑升级时的随机变动和道具补正)。

| 战斗类型 | 攻击力 | 防御力 | 魔法攻击力 | 魔法防御力 | 敏捷度 | HP | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔法剑士 | 786 | 438 | 229 | 118 | 148 | 999 | 858 |
| 铠战士 | 714 | 580 | 12 | 74 | 138 | 999 | 858 |
| 武僧 | 949 | 409 | 0 | 1 | 158 | 999 | 858 |
| 刺客 | 786 | 380 | 32 | 142 | 168 | 999 | 858 |
| 黑魔法师 | 373 | 221 | 503 | 260 | 128 | 999 | 858 |
| 白魔法师 | 373 | 221 | 425 | 198 | 128 | 999 | 858 |
| 护盾法师 | 393 | 285 | 425 | 369 | 138 | 999 | 858 |
| 力魔法师 | 393 | 234 | 588 | 227 | 138 | 999 | 858 |
| 全能战士 | 361 | 212 | 0 | 1 | 128 | 999 | 858 |



# 战斗指南

## 行动顺序

本作的战斗采用的是类似于《最终幻想X》的方式进行，即以各角色的敏捷度来决定行动的先后顺序。如果敏捷度高的话，等于是在相同的时间段内行动的次数越多，自然也就更有利。不过除了敏捷度之外，各种行动所消耗的时间也不一样，其中蓄力所消耗的时间是最高的。

在战斗中各角色的行动顺序会在画面上方显示出来，谁先谁后一目了然，而采用不同的行动后导致的变化同样会清楚地表示出来。



## 异常状态

和传统的日式RPG一样，游戏中有着各种异常状态的设定，这些异常状态可以用道具或魔法进行解除。除了中毒、恶臭和石化外，其他异常状态都会在战斗结束后自动恢复。

| | |
|---|---|
| [illegible] | 一定时间内无法行动，但受到伤害就会清醒 |
| 中毒 | 每隔一定时间就会损失HP |
| 恶臭 | 在野外很容易被敌人发现 |
| [illegible] | 一定时间内无法使用魔法 |
| [illegible] | 一定时间内无法行动，但受到伤害就会清醒 |
| [illegible] | 一定时间内变成青蛙，攻击力大幅低下 |
| [illegible] | 一定时间内随机行动，但受到伤害就会恢复 |
| [illegible] | 一定时间内无法行动 |
| 石化 | 无法行动，全部队员被石化就算失败 |
| 无法战斗 | 无法行动，战斗结束后HP变为1，<br>全部队员无法战斗就算失败 |

## 储存点和检查点

冒险时玩家经常可以看到一种蓝色发光立方体，这个东西便是游戏的储存点，只要接触到它并按A键，就可以保存游戏进度。另外在大地图上移动时，是可以随时按Y键调出菜单来保存进度的。

除了储存点之外，游戏还有检查点的设定。检查点也就是游戏中常见的CHECK－POINT，经过检查点时会出现检查点字样和读盘符号，这就表示如果被全灭后能够从此处开始。游戏所有的BOSS战和部分迷你游戏前都会有检查点，可谓非常体贴。但是检查点过一段时间后就会失效，玩家千万不要以为只要GAMEOVER就能回到上一次检查点，还是趁早保存比较好。

## 前排与后排

在菜单中的队形选项中，可以为我方队员调整前排与后排的位置。处于前排的队员，物理攻击力上升，物理防御力下降；处于后排的队员，物理攻击力下降，物理防御力上升。除去能力上的变化外，前后排位置也关系到普通攻击、特技以及魔法的攻击范围。敌人的任何攻击都可以攻击到前排，而要想攻击后排的话必须是范围攻击或部分无视前后排的魔法特技。而处于后排位置的队员不能使用普通攻击，不过魔法则不受限制，而且威力也不会下降。

前排与后排带来的影响对于敌人也是同样适用的。将我方物理攻击系的角色放到前排，魔法攻击系的角色放到后排，这是战斗最基本的常识。当玩家掌握了蓄力爆发技能后，可以通过蓄力使得普通攻击范围化，从而实现越排攻击。掌握了远距攻击技能后，更是可以无视前后排的限制直接进行攻击。




## 蓄力



蓄力是本作战斗系统的一大特色。武僧的技能蓄力攻击可以让普通攻击、横扫、魔法剑通过蓄力来增强威力，此外还有通过蓄力加强防御效果、扩大攻击范围的技能。蓄力的方法是决定攻击目标后按住A键不放，到达玩家心目中的满意位置后松开即可。不过蓄力虽然强劲，但是也会让角色的行动顺序滞后，这个影响在行动表上可以很清楚地看到。

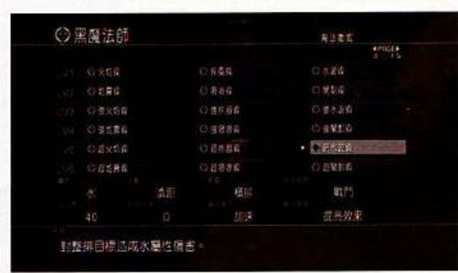
魔法则是天生具有蓄力的特性，魔法蓄力后的效果多种多样，有增强效果的，也有扩大范围的，具体情况可以在按Y键调出菜单后选择物品→图鉴→魔法图鉴进行查看。顺便说一句，魔法的各种特性在这里都能看到。

在蓄力时我们可以看到一小截红色区域，如果在蓄力时能够正好停在红色区域，就可以获得特别奖励，如减少消耗的法力值、缩短时间间隔等等。

## 魔法属性

如果不算无属性的话，游戏中登场的魔法属性共有6种，分别是火、水、风、土、圣、暗。其中水与火、风与土、圣与暗是互相克制的。像魔法剑虽然是物理攻击，但同样遵循属性关系。装备具有某种属性的饰品之后，就能提升该属性的攻击力以及对该属性的防御力。

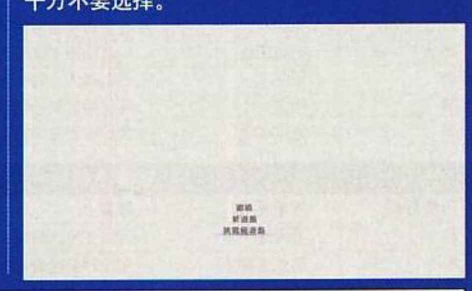
不过实际游戏中隐藏着更多的相生相克关系。如大便系敌人全部怕水属性，风属性可以吹走敌人的武器或加强火属性，水属性可以令机械失效，幽灵系的敌人全部怕圣属性等等。请大家自行发掘，这里给出一个小小的提示：多看看怪物图鉴会有意想不到的收获哦！




## 下载服务

目前日文版《蓝龙》已经推出了4个下载服务，不过遗憾的是这些内容并不能在中文版中使用。目前中文版只开放了难度匣的下载，其内容跟日版的第2次下载一样，即可以选择多周目游戏和高难度游戏。应该说这是最有用的下载内容了。

借助中文版和日文版记录通用的设定，即使不上LIVE下载中文版补丁，也依然有办法在中文版中实现多周目继承和高难度选择。只要先在日文版中开一个多周目继承的游戏初期存档，然后在中文版中读取这个存档，就可以变相实现多周目继承了。而且这个存档的难度也和日文版一样！不过需要提醒大家的是，本作的最高难度还是比较夸张的，第一次玩的玩家千万不要选择。



| | |
|---|---|
| 第1次下载 | 令飞空艇战斗变得简单，但无法取得对应成就 |
| 第2次下载 | 追加困难和艰难难度，并可以用任意存档开始多周目游戏 |
| 第3次下载 | 追加6种全新道具 |
| 第4次下载 | 追加随机迷宫以及多种全新道具 |

# 技能习得表

影兽战斗类型升级之后，除了能力增加之外，还能学会新的技能。下面就会为大家列出全部技能的习得等级，方便大家有的放矢地去升级。

## 魔法剑士

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 2 | 魔法剑等级1 | 可以使用火焰剑、疾风剑、水波剑 |
| 5 | 横扫1 | 可以同时攻击前排或横排的目标 |
| 8 | 魔法剑等级2 | 可以使用地裂剑、闪耀剑、暗影剑 |
| 11 | 生命值吸收 | 把普通攻击时造成的伤害转化成生命值 |
| 14 | 魔法剑等级3 | 可以使用强火焰剑、强疾风剑、强水波剑 |
| 17 | 横扫2 | 横扫1的强化版 |
| 20 | 魔法剑等级4 | 可以使用强地裂剑、强闪耀剑、强暗影剑 |
| 23 | 增加暴击伤害 | 提高暴击(即会心一击)造成的伤害 |
| 26 | 魔法剑等级5 | 可以使用超火焰剑、超疾风剑、超水波剑 |
| 29 | 法力值吸收 | 把普通攻击时造成的伤害转化成法力值 |
| 32 | 魔法剑等级6 | 可以使用超地裂剑、消去剑、超暗影剑 |

## 铠战士

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 3 | 守护 | 替濒死的队友挡下物理攻击和魔法攻击 |
| 6 | 魔法防御 | 防御时对魔法也有效果 |
| 9 | 最大生命值+25% | 最大生命值增加25% |
| 12 | 剑士之壁 | 装备者的防御力与同等级的铠战士相当 |
| 15 | 警戒 | 让敌人无法先攻 |
| 18 | 蓄力防御 | 可以用蓄力提升防御效果 |
| 21 | 遇袭无效 | 让敌人无法从背后攻击我方队伍 |
| 24 | 延命术 | 生命值为0时，用法力值来承受伤害 |
| 27 | 最大生命值+50% | 最大生命值增加50% |
| 30 | 完全守护 | 替队友挡下所有的物理攻击和魔法攻击 |
| 33 | 狂战士 | 生命值越少，攻击的威力越强 |

## 武僧

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 4 | 挑衅 | 吸引野外的怪物来攻击我方队伍 |
| 7 | 反击 | 受到直接攻击时有一定几率反击，反击时不能发动暴击和辅助效果 |
| 10 | 瑜珈术 | 回复自己的生命值和异常状态 |
| 13 | 蓄力攻击 | 用蓄力来增加攻击时的威力，对魔法剑和横扫也有效 |
| 16 | 提升暴击几率 | 暴击的发生几率上升 |
| 19 | 格斗之心 | 装备者的攻击力与同等级的武僧相当 |
| 22 | 战吼 | 把野外上比较弱的敌人吓跑 |
| 25 | 蓄力爆发 | 用蓄力扩大普通攻击的有效范围 |
| 28 | 朴实的真谛 | 空的装备格越多，战斗能力越强 |
| 31 | 绝对反击 | 受到直接攻击时必定反击 |

## 刺客

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 2 | 偷窃 | 偷窃物品 |
| 5 | 防盗 | 不让物品及金币被偷走 |
| 8 | 麻痹球 | 扔出让敌人麻痹的炸弹(野外技能) |
| 11 | 交涉术 | 买东西时有优惠 |
| 14 | 忍者绝学 | 装备者的敏捷度与同等级的刺客相当 |
| 17 | 隐密行动 | 在野外时不会被敌人发现(野外技能) |
| 20 | 奇袭 | 先攻的发动几率上升 |
| 23 | 抢夺 | 在普通攻击的同时可以偷窃物品 |
| 26 | 远距攻击 | 所有攻击手段均可任意攻击前后排的敌人， |
| 29 | 操纵术 | 控制敌人，每位队友只能控制1名敌人 |
| 32 | 神偷 | 容易偷到更好的物品 |
| 35 | 连续攻击 | 普通攻击变为两次 |

## 黑魔法师

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 4 | 黑魔法等级1 | 可以使用火焰术、疾风术、水波术 |
| 8 | 黑魔法再生 | 移动时会逐渐回复法力值 |
| 12 | 黑魔法等级2 | 可以使用地震术、吸收术、暗影术 |
| 16 | 黑魔法等级3 | 可以使用强火焰术、强疾风术、强水波术 |
| 20 | 最大法力值+25% | 最大法力值增加25% |
| 24 | 黑魔法等级4 | 可以使用强地震术、强吸收术、强暗影术 |
| 28 | 黑魔法等级5 | 可以使用超火焰术、超疾风术、超水波术 |
| 32 | 最大法力值+50% | 最大法力值增加50% |
| 36 | 黑魔法等级6 | 可以使用超地震术、超吸收术、超暗影术 |

## 白魔法师

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 3 | 白魔法等级1 | 可以使用治愈术、解毒术、闪耀术 |
| 6 | 提升物品效果 | 提高物品的使用效果 |
| 9 | 白魔法等级2 | 可以使用除蛙术、全体治愈术、再生术 |
| 12 | 连续物品 | 可以同时使用两个物品 |
| 15 | 白魔法等级3 | 可以使用强治愈术、复活术、中止术 |
| 18 | 白魔法再生 | 移动时会逐渐回复生命值 |
| 21 | 白魔法等级4 | 可以使用平麻术、强全体治愈术、强闪耀术 |
| 24 | 白魔法等级5 | 可以使用超治愈术、强再生术、消去术 |
| 27 | 白魔法等级6 | 可以使用完全恢复、超全体治愈术、完全复活术 |
| 30 | 魔法快速蓄力 | 蓄力时间减少50% |
| 33 | 回魂术 | 每场战斗可以完全复活一次 |

## 护盾法师

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 3 | 护盾魔法等级1 | 可以使用盾牌术、庇护术、回复力提升术 |
| 6 | 防护罩1 | 不进入战斗画面直接消灭敌人(野外技能)，发动费5点MP，每消灭一个敌人消耗30点MP，获得SP变为1/3 |
| 9 | 护盾魔法等级2 | 可以使用地裂术、抵抗术、障壁术 |
| 12 | 魔法之壁 | 装备者的魔法防御力与同等级的护盾法师相当 |
| 15 | 护盾魔法等级3 | 可以使用强盾牌术、强庇护术、反射术 |
| 18 | 护盾魔法等级4 | 可以使用强地裂术、强抵抗术、强障壁术 |
| 21 | 防护罩2 | 防护罩1的强化版，发动费5点MP，每消灭一个敌人消耗10点MP，获得SP变为1/2 |
| 24 | 濒死护盾 | 陷入濒死状态时会自动张开强力护盾 |
| 27 | 护盾魔法等级5 | 可以使用超盾牌术、超庇护术、强反射术 |
| 30 | 护盾魔法等级6 | 可以使用超地裂术、超抵抗术、超障壁术 |
| 50 | 防护罩3 | 防护罩2的强化版，发动费5点MP，每消灭一个敌人消耗1点MP，获得SP变为1/2 |

## 力魔法师

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 3 | 力魔法等级1 | 可以使用迟缓术、昏睡术、失准术 |
| 7 | 力魔法等级2 | 可以使用加速术、迷失术、中毒术 |
| 11 | 力魔法等级3 | 可以使用强迟缓术、混乱术、疏懒术 |
| 15 | 效果时间+50% | 魔法效果的持续时间+50% |
| 19 | 力魔法等级4 | 可以使用强加速术、青蛙术、力量术 |
| 23 | 力魔法等级5 | 可以使用超迟缓术、麻痹术、强身术 |
| 27 | 魔法之心 | 装备者的魔法攻击力与同等级的力魔法师相当 |
| 31 | 力魔法等级6 | 可以使用超加速术、诅咒术、魔力术 |
| 35 | 连续魔法 | 可以连续使用2个不同的魔法 |

## 全能战士

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 4 | 饰品+1 | 额外增加1个特殊装备格 |
| 8 | 技能+2 | 额外增加2个技能格 |
| 11 | 技能+3 | 额外增加3个技能格，技能+2的强化版 |
| 15 | 技能+4 | 额外增加4个技能格，技能+3的强化版 |
| 18 | 饰品+2 | 额外增加2个特殊装备格，饰品+1的强化版 |
| 22 | 技能+5 | 额外增加5个技能格，技能+4的强化版 |
| 25 | 技能+6 | 额外增加6个技能格，技能+5的强化版 |
| 29 | 技能+7 | 额外增加7个技能格，技能+6的强化版 |
| 32 | 饰品+3 | 额外增加3个特殊装备格，饰品+2的强化版 |
| 36 | 技能+8 | 额外增加8个技能格，技能+7的强化版 |



卷首特稿 特别企划 经典巡礼 典藏攻略 极限研究

## 成长心得

看完技能习得表之后，大家就会发现：原来每种影兽战斗类型都相当厉害。由于影兽点数可以反复获得，所以全部练满也是完全可能的。再加上习得的技能是可以任意装备的，所以全部练满(至少练出全部技能)才是王道。

| 角色 | 1～20级推荐类型 | 21－40级推荐类型 |
| --- | --- | --- |
| 修 | 魔法剑士+全能战士 | 刺客+武僧 |
| 吉罗 | 白魔法师+全能战士 | 黑魔法师+护盾法师 |
| 克露克 | 黑魔法师+全能战士 | 白魔法师+力魔法师 |
| 玛鲁玛洛 | 武僧+全能战士 | 魔法剑士+刺客 |
| 佐拉 | 刺客+全能战士 | 白魔法师+魔法剑士 |

不过对于从一周目开始挑战的玩家来说，初期由于获得的SP点数很少，早期的选择就非常关键了。而且最早玩家只有4个影兽战斗类型可以选择，惟有角色等级到了5、10、20、30、40级时才能解开新的影兽战斗类型封印。左表是给初学者的建议。

全能战士无疑是所有角色应该最早解封的影兽战斗类型。吉罗转为护盾法师后肩负着全队的练级重任，如果能学会防护罩2就可以造福全队了。当然以上的推荐并不是绝对的，比如白魔法等级1、黑魔法再生、偷窃、交涉术这些初期技能，学起来不费多少SP，实用性却相当高，学一下是没有任何害处的。

由于各种影兽技能可以任意装备，由此可以组合出很多夸张的组合。如将生命值吸收、法力值吸收、连续攻击、抢夺、蓄力攻击、蓄力爆发这6项技能组合在一起，蓄至最大后就可以对全体敌人实现两次普通攻击且附加吸收HP和MP外加偷盗的效果。如果再配上合适装备，更能附上各种异常状态攻击和属性攻击！又如将绝对反击和完全守护给同一人装备之后，这名角色就能替其他队友挡下所有攻击并给予反击，这同样是相当厉害的战法。本作的难度不高，大家不妨自己开发多种战术去虐待敌人。



▲本作的缎带实在太强：全属性防御上升+全异常状态无效。

# 《蓝龙》世界全图



| 地名表 | |
| --- | --- |
| 1 | 奈那要塞 |
| 2 | 梅卡基地 |
| 3 | 帕契斯镇 |
| 4 | 极光遗迹 |
| 5 | 怀尔高原 |
| 6 | 古代监狱・死亡壕沟 |
| 7 | 古代工厂 |
| 8 | 凯拉索村 |
| 9 | 诺鲁塔村 |
| 10 | 帕罗伊镇 |
| 11 | 地下河流 |
| 12 | 雷射区 |
| 13 | 狂食树怪之村 |
| 14 | 食人森林 |
| 15 | 荒野的羊族营地 |
| 16 | 森林的羊族营地、死亡森林 |
| 17 | 拉鲁山脉的营地 |
| 18 | 大沙漠 |
| 19 | 钻洞机器、古代医院遗迹 |
| 20 | 拉果村 |
| 21 | 罗特荒野 |
| 22 | 古代遗迹森林 |
| 23 | 库鲁山脉・北 |
| 24 | 库鲁山脉・南 |
| 25 | 塔塔村 |
| 26 | 古代遗迹洞穴 |
| 27 | 梅卡德坠落地点 |
| 28 | 莫尔村 |
| 29 | 壁画谷・西边 |
| 30 | 壁画谷・东边 |
| 31 | 往基普拉露的道路 |
| 32 | 基普拉露城堡闹区 |
| 33 | 亚路马鲁村 |
| 34 | 流放森林 |
| 35 | 海底洞穴 |
| 36 | 高空梅卡基地 |
| 37 | 塔塔村营地 |
| 38 | 海立方体 |

### 宝箱表

| | |
| --- | --- |
| 1 | 魔法药 |
| 2 | 石戒指 |
| 3 | 高级药 |
| 4 | 活力饮料 |
| 5 | 活力饮料 |
| 6 | 中毒粉 |
| 7 | 绿宝石 |
| 8 | 青蛙饮料 |
| 9 | 高级魔法药 |
| 10 | 透明药 |
| 11 | 影之结晶 |
| 12 | 超级大蒜 |
| 13 | 魔法结晶耳环 |
| 14 | 刺刺藤 |
| 15 | 精神回复波 |
| 16 | 铜项链 |
| 17 | 解除石化剂 |
| 18 | 巨大紫水晶 |
| 19 | 连续草 |
| 20 | 公主之吻 |
| 21 | 神秘零件3 |
| 22 | 巨大影之结晶 |
| 23 | 戴比饮料 |
| 24 | 七彩风 |
| 25 | 巨大紫水晶 |
| 26 | 风之戒指 |
| 27 | 刺刺树 |
| 28 | 三棱镜 |
| 29 | 高纯度绿宝石 |
| 30 | 试练手环 |
| 31 | 火之项链 |
| 32 | 紫晶龙的牙齿 |
| 33 | 永久机关碎片 |
| 34 | 超高级魔法药 |
| 35 | 七彩风 |
| 36 | 1枚徽章 |
| 37 | 永久机关碎片 |
| 38 | 高纯度蓝宝石 |
| 39 | 高纯度紫水晶 |
| 40 | 万能药 |
| 41 | 3枚徽章 |
| 42 | 2枚徽章 |
| 43 | 超高级魔法药 |
| 44 | 光之结晶 |
| 45 | 7枚徽章 |
| 46 | 三棱镜 |
| 47 | 古生物鳞片 |
| 48 | 9枚徽章 |
| 49 | 高纯度绿宝石 |
| 50 | 昏睡粉 |
| 51 | 连续草 |
| 52 | 9枚徽章 |
| 53 | 古生物鳞片 |
| 54 | 交换针 |
| 55 | 巨大影之结晶 |
| 56 | 葛克饮料 |
| 57 | 1枚徽章 |
| 58 | 万能药 |
| 59 | 2枚徽章 |
| 60 | 5枚徽章 |
| 61 | 高纯度红宝石 |
| 62 | 高纯度绿宝石 |
| 63 | 3枚徽章 |
| 64 | 小偷手册 |
| 65 | 七彩风 |
| 66 | 凤凰羽毛 |
| 67 | 7枚徽章 |
| 68 | 超高级魔法药 |
| 69 | 3枚徽章 |
| 70 | 魔法饮料 |
| 71 | 小偷手册 |
| 72 | 昏睡粉 |
| 73 | 8枚徽章 |
| 74 | 连续草 |
| 75 | 三棱镜 |
| 76 | 2枚徽章 |
| 77 | 高纯度红宝石 |
| 78 | 5枚徽章 |
| 79 | 七彩龙卷风 |
| 80 | 古生物鳞片 |
| 81 | 刺刺树 |
| 82 | 3枚徽章 |
| 83 | 高纯度蓝宝石 |
| 84 | 永久机关碎片 |
| 85 | 7枚徽章 |
| 86 | 万能药 |
| 87 | 高纯度绿宝石 |
| 88 | 6枚徽章 |
| 89 | 永久机关碎片 |
| 90 | 交换针 |
| 91 | 3枚徽章 |
| 92 | 七彩风 |
| 93 | 高级透明药 |
| 94 | 昏睡粉 |
| 95 | 影之结晶 |
| 96 | 巨大红宝石 |
| 97 | 13枚徽章 |
| 98 | 坏掉的永久机关 |
| 99 | 1枚徽章 |
| 100 | 三棱镜 |
| 101 | 7枚徽章 |
| 102 | 9枚徽章 |
| 103 | 戴比饮料 |
| 104 | 3枚徽章 |
| 105 | 高纯度紫水晶 |
| 106 | 古生物鳞片 |
| 107 | 高纯度绿宝石 |
| 108 | 高级魔法药 |
| 109 | 超高级魔法药 |
| 110 | 高纯度紫水晶 |
| 111 | 7枚徽章 |
| 112 | 9枚徽章 |
| 113 | 3枚徽章 |
| 114 | 葛克饮料 |
| 115 | 古生物羽毛 |
| 116 | 三棱镜 |
| 117 | 万能药 |
| 118 | 手稿 |
| 119 | 魅影龙的牙齿 |
| 120 | 3枚徽章 |
| 121 | 7枚徽章 |
| 122 | 青蛙项链 |
| 123 | 凤凰羽毛 |
| 124 | 三棱镜 |
| 125 | 高纯度绿宝石 |
| 126 | 领结 |
| 127 | 暴风雪龙的牙齿 |
| 128 | 永久机关碎片 |
| 129 | 太阳项链 |
| 130 | 青蛙项链 |
| 131 | 散热器零件 |
| 132 | 30枚徽章 |

# 攻略说明

★文中提到的方向，如无特别说明均以画面右下方的罗盘为准。由于中文版有BUG，罗盘上不会标明东南西北。在大地图上移动时，红指针的指向为北，蓝指针的指向为南。而在迷宫中则没有这么简单，幸好北方还有一个红点，据此可推断其他方向。绝大部分迷宫的罗盘均是按照上北下南左西右东而显示的，对于例外的情况会在攻略中进行单独说明。

★文中列出的BOSS资料，均是普通难度下的资料。

★所有的成就对游戏内容没有任何影响，如果阁下视成就如浮云，大可完全不理。不过为防止你日后反悔，还是先留好存档比较稳妥。

★所谓宝箱列表，其实并非仅仅只是指宝箱，有少量放在特殊位置的重要道具也一并收录。另外宝箱资料均以一周目为准。

★地图标识说明——S：储存点，BOSS：BOSS战，W：传送点，Barrier：护盾，袋子：道具店，床：旅馆，书：魔法书店，项链：饰品店。

## DISC 1 攻略开始！

### 片头

☆伴随着一曲动听的《水边》，我们进入了游戏的片头。《蓝龙》的片头是很有特色的，玩家可以操作主人公修四处行动，从此刻开始便已经可以调查附近的东西获得各种道具，其中调查风车并可以获得HP最大值+1。如果觉得厌倦了可以直接往山下跑，即可令片头结束。

### 塔塔村

☆正式进入游戏后又是一个惊喜，我们先要控制修的爷爷福西拉。与附近的人对话后就能引发剧情，之后就要操作修挑战地鲛。当可以控制修行动时往回走，可以找到可鲁堤，与他对话后可以拿到提升生命值胶囊。

☆在与地鲛对战时出现剧情后，就可以用方向键选择攻击其弱点红光。战斗结束后与克露克和吉罗对话，再靠近地鲛时会发生剧情。

☆抓住地鲛后靠近调查它，之后发生剧情，进入古代遗迹洞穴。

**下载** 多周目游戏时如果选择高难度，记得在战斗前务必要调整装备。

### 古代遗迹洞穴

☆苏醒后立刻往南，找到昏迷的克露克和吉罗，剧情后两人便会自动加入。

☆部分宝箱需要消灭守在一旁的敌人后才能打开。

☆打开宝箱1、2、3、5后会出现新的宝箱8，打开后发生剧情，来到巨型梅卡德。

**下载** 多周目游戏时如果选择高难度，在两位同伴加入后记得调整装备。如果你已经下载了新道具，建议现在就装上观察空无一物的眼镜。

**隐藏** 被蓝色果冻状物体包着的宝箱即为护盾宝箱，此时是不能解开的，在宝箱资料中会特别注明。

### 巨型梅卡德

☆剧情过后在附近的宝箱里可以找到古代辞典。在战斗中使用古代辞典可起到侦察的效果，有时候能够得到提示。

☆与奈那的战斗必败无疑，剧情之后众人又回到了巨型梅卡德。

☆来到中央有光球的地方发生剧情，大群机器人出现。此时应该快速从这个房间内撤退。退出房间后会发生剧情，之后会有一个连续按键的迷你游戏。如果能不放过一个敌人而将门关上，即可解开成就。

☆关门后又有剧情，玩家可以选择是否吃下光球获得影之能力。不过不吃的话游戏是无法继续下去的，所以还是早早选择"是"吧。

☆获得影之能力后仍然有大量敌人，趁早调查飞空艇离开这里吧。

**宝箱（光球之间）** 光之结晶、药、石项链、药。
**成就** 成功关上门

### 梅卡德坠落地点




☆喝水可以恢复HP和MP。

☆来到A处推倒障碍物，即可继续前进至梅卡德坠落地点周边。

### 梅卡德坠落地点周边

☆现在可以使用RT键的功能了，游戏中准备了很详细的教学，第一次玩的话很快就可以拿到相关的成就。

☆找齐宝箱就可以进入前方的罗特荒野 · 东。

**宝箱** 魔法药、石戒指、高级药

### 古代遗迹洞穴的地图




宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 刺刺草 |
| 2 | 药 |
| 3 | 光之结晶 |
| 4 | 石项链 |
| 5 | 药 |
| 6 | 火之脐环（蓝色护盾） |
| 7 | 石手环 |
| 8 | 凤凰爪 |

### 梅卡德坠落地点的地图




宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 药 |
| 2 | 魔法药 |
| 3 | 解毒药 |
| 4 | 红宝石 |
| 5 | 石手环 |

## 罗特荒野·东

☆这里的敌人非常多，宝物也不少。A、B两处有枯木可以推倒，之后爬上去可以拿到宝箱2和10，宝箱2里是非常有用的黑Lv1/火焰术之书。C处的细长岩石可以推倒，里面有道具，以后遇到这样的石头都不要错过。



通往荒野的羊族营地




通往大地图

罗特荒野·东的地图

| 宝箱列表 | |
|---|---|
| 1 | 刺刺草 |
| 2 | 黑Lv1/火焰术之书 |
| 3 | 消除恶臭袋 |
| 4 | 200G |
| 5 | 解毒药 |
| 6 | 石耳环 |
| 7 | 魔法药 |
| 8 | 凤凰爪 |
| 9 | 魔法药 |
| 10 | 300G |
| 11 | 石戒指 |
| 12 | 解毒药 |
| 13 | 绿宝石 |
| 14 | 训练鞋(蓝色护盾) |
| 15 | 大蒜 |

## 荒野的羊族营地

☆打到这里可以好好休整一下了，在这里可以购买装备、道具、魔法书。

☆从A处可以得知有人在前方失踪了。而B处的人肯用凤凰爪来换你的解毒药，数量有限，机不可失。一切准备妥当之后即可从另一头出发了。



| 宝箱列表 | |
|---|---|
| 1 | 昏睡粉 |
| 2 | 小偷手册 |
| 3 | 古代战士手环(蓝色护盾) |
| 4 | 魔法药 |
| 5 | 蓝宝石 |

荒野的羊族营地的地图

通往罗特荒野·东




通往罗特荒野·西

## 罗特荒野·西

☆这里要比罗特荒野·东狭小，敌人增加了一种双足蜥蜴，用魔法剑可以打掉它的武器。A、B、C、D、E、F点都有岩石可以推倒，里面都有道具。

☆走到G点时就会进入BOSS战。战胜BOSS后，若返回荒野的羊族营地与被救的人对话，可以拿到高级药。继续向前则会来到罗特荒野·东部。

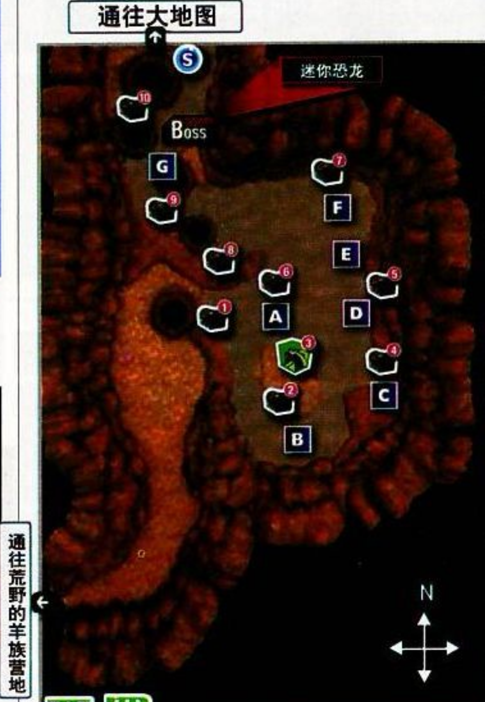


BOSS 迷你恐龙

| 等级 | 4 |
|---|---|
| HP | 320 |
| 弱点 | 无 |

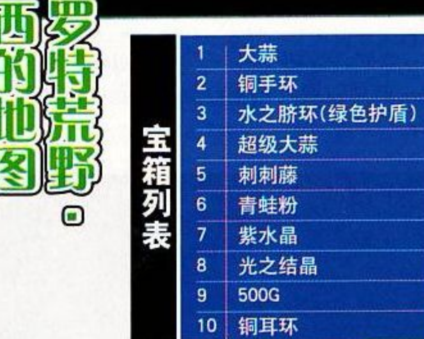
弱点是头部。剧情发生后就用黑魔法和魔法剑往它头上招呼吧！

通往大地图




通往荒野的羊族营地

罗特荒野·西的地图



| 宝箱列表 | |
|---|---|
| 1 | 大蒜 |
| 2 | 铜手环 |
| 3 | 水之脐环(绿色护盾) |
| 4 | 超级大蒜 |
| 5 | 刺刺藤 |
| 6 | 青蛙粉 |
| 7 | 紫水晶 |
| 8 | 光之结晶 |
| 9 | 500G |
| 10 | 铜耳环 |



## 罗特荒野・东部～钻洞机器

☆这里的面积相当大，宝箱也不少，不过强敌更多，右边守住路口的棕熊和左上方随机出现的喀吱精灵都是一周目玩家现在所搞不定的，还是早早接近入口左边的机器为妙。

☆进入钻洞机器后发生剧情。



**秘技** 守住路口的棕熊虽然厉害，但是只要先与之战斗再逃走，趁着无敌时间在它身边存档，之后读档的话就能利用它爬出来的时间一口气通过路口了。除了第一只熊外，剩下两只熊还可以利用其身边的敌人与之发生内哄，通过就更加简单了。如果能通过3只熊的考验，就可以拿到大地图上的第30号宝箱，里面的试练手环是攻击力+70、MP+5的强力装备。但需要注意的是，因为与熊战斗有全灭的可能，而且存档位置不对的话也走不过去，所以请玩家务必多留几个档。

## 钻洞机器

☆一进去就有机器人贩卖各种商品，还有专司回复的机器人，可以好好利用。

☆这里虽然一共只有3楼，不过要绕一个圈子才能拿齐宝箱。利用电梯来到2楼的另一侧后，会与巨型维修机器战斗。胜利后可以拿到23个传送匣，此时就可以使用菜单里的传送指令了。今后只要在传送器安上传送匣，就可以在任何地方利用传送指令迅速移动过来。

☆坐电梯返回3楼，从正中央的门进去，会与玛鲁玛洛展开战斗。这一战时间一到就会自动结束。

☆战斗结束后从另一个门坐电梯直接下到1楼，就可以离开钻洞机器，来到古代医院遗迹。




**宝箱（1楼）** 1枚徽章、凤凰爪、蓝宝石、灵体回复器、光之结晶

**宝箱（2楼）** 古代战士项链（蓝色护盾）、高级药、2枚徽章、3枚徽章、红宝石、5枚徽章

## 古代医院遗迹

☆这个迷宫颇有些规模。进入之后先打开门右边的红色开关，这是电灯开关。以后在这里遇到的电灯开关都要打开。

☆经过1楼西北方的房间A，从楼梯走到2楼。1楼西北方的房间有回复设备，要多加利用。

☆在2楼东南方的房间里找到院长室的钥匙，这个房间里也有电灯的开关。

☆从2楼的东边可以来到院长室，用院长室的钥匙可以打开被锁着的门。调查院长室里的书架可以拿到金库钥匙，用它可以打开院长桌上的金库。里面是强力提升生命值胶囊、黑魔法师之心和白魔法师之心。

☆返回2楼，绕到2楼西边走楼梯来到3楼。来到3楼会发生剧情。

☆3楼西南边的房间里有记录点，穿过这个房间从3楼西边的楼梯下去，可来到2楼的北边，这样就可以进入电力控制室B了。开启没坏的能源制御装置，就可以使用电梯了。

☆绕到2楼中央坐电梯来到3楼，在3楼东南边可以找到宝箱钥匙，利用它可以打开3楼西北边房间里两个锁住的宝箱9、10。如果进入3楼北边的门来到古代医院遗迹・大厅，会进入BOSS战。

☆战斗结束后玛鲁玛洛会往前跑掉，在壶之室可以找到他。壶之室里的容器是可以调查的，在这里可以找到13个枚徽章。注意在右边找到发光的液体后就会自动进入剧情离开这里了。

古代医院遗迹・入口

通往1楼

电梯入口

N

古代医院遗迹・1楼

通往2楼

Barrier

通往入口

N

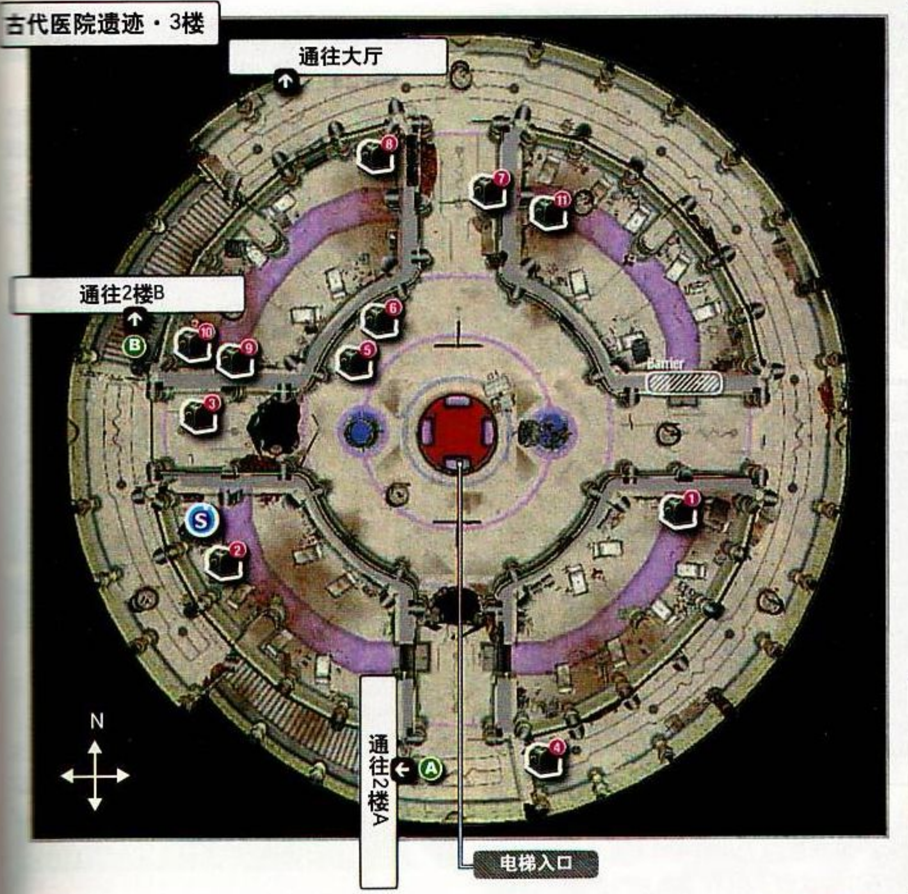






### 宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 精神回复波 |
| 2 | 强力提升法力值胶囊 |
| 3 | 活力饮料 |
| 4 | 解除麻痹药 |
| 5 | 提升生命值胶囊 |
| 6 | 高级魔法药 |
| 7 | 魔法药 |
| 8 | 白Lv1／闪耀术之书 |
| 9 | 透明药 |
| 10 | 力Lv5／超迟缓术之书（白色护盾） |
| 11 | 防Lv6／超地裂术之书（白色护盾） |
| 12 | 魔法药 |
| 13 | 银手环 |
| 14 | 300G |
| 15 | 透明药 |
| 16 | 高级魔法药 |
| 17 | 高级魔法药 |
| 18 | 超高级药（蓝色护盾） |
| 19 | 银戒指 |
| 20 | 院长室的钥匙 |
| 21 | 活力饮料 |
| 22 | 魔法结晶戒指 |
| 23 | 金库钥匙 |
| 24 | 超高级药 |
| 25 | 古代战士耳环（蓝色护盾） |
| 26 | 金库 |







**宝箱列表**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 银项链 | 9 | 魔法结晶项链 |
| 2 | 5枚徽章 | 10 | 青蛙粉 |
| 3 | 凤凰爪 | 11 | 防Lv5/超底护术之书（白色护盾） |
| 4 | 宝箱钥匙 | 12 | 魔法结晶手环 |
| 5 | 银耳环 | 13 | 中毒粉 |
| 6 | 提升法力值胶囊 | 14 | 7枚徽章 |
| 7 | 中毒粉 | | |
| 8 | 影之结晶 | | |



**BOSS　双头狼**

| | |
|---|---|
| 等级 | 6 |
| HP | 800 |
| 弱点 | 火或水、圣 |

这个BOSS会切换火和水属性，肉眼不难判断其属性。看准后用相克的魔法轰下去就能造成大的伤害。

## 拉果村

☆与人群对话后进入旁边的公民会馆，出现剧情。之后走出公民会馆，又会发生剧情。

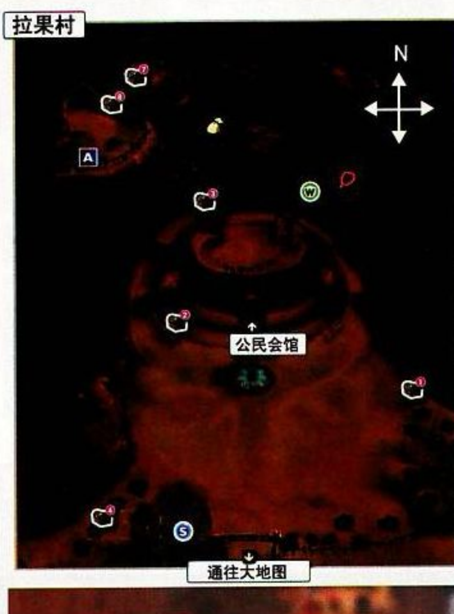
☆追随玛鲁玛洛来到后山的洞窟，路上会看到传送器，记得安上传送匣。

☆在洞窟里往左走在A处可以找到玛鲁玛洛，之后会回到公民会馆发生剧情，玛鲁玛洛正式加入。之后就可以出村继续冒险了，不过走前记得在村中购买新的装备。

**宝箱（公民会馆）** 药、影之结晶

**下载** 如果是多周目游戏的话，记得为刚加入的玛鲁玛洛调整装备。






## 拉果村・宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 7枚徽章 |
| 2 | 试练戒指 |
| 3 | 1枚徽章 |
| 4 | 巨大影之结晶 |
| 5 | 9枚徽章 |
| 6 | 3枚徽章 |
| 7 | 试练耳环 |
| 8 | 火之手环 |

注：2、6、7需要解决这个村庄的事件后由村长解封后才能取得，现在是拿不到的。5在洞口，6 在洞内，地图上未标出。

## 拉果村周围地区～海底洞穴

☆出村后会出现野外技能的教学，不过目前没有什么好的特技。建议玩家让一个人去学护盾法师，该职业的野外技能防护罩是练级的不二之选。

☆按START键调出地图后，发光的地点就是目的地，照此前进至海底洞穴即可。路上有多个宝箱，见到就不要错过。



## 海底洞穴

☆这个迷宫的罗盘指向为：左北、右南、上东、下西。

☆路上可以遇到升级箱，其作用为强化三种道具，但只有一次机会，总的来说没啥用。

☆向东边一直走到尽头，在A处将附近的敌人全灭后会出现宝箱，里面是鱼形钥匙。

☆返回南边的一条死路，本来打不开的宝箱8可以用鱼形钥匙打开了，里面是六角水晶。

☆再返回刚才拿鱼形钥匙的A处，把六角水晶安到一旁的装置上，就会出现新的路。前方便是BOSS战，记得先拿宝箱9！BOSS战后继续前进，即可走出海底洞穴。

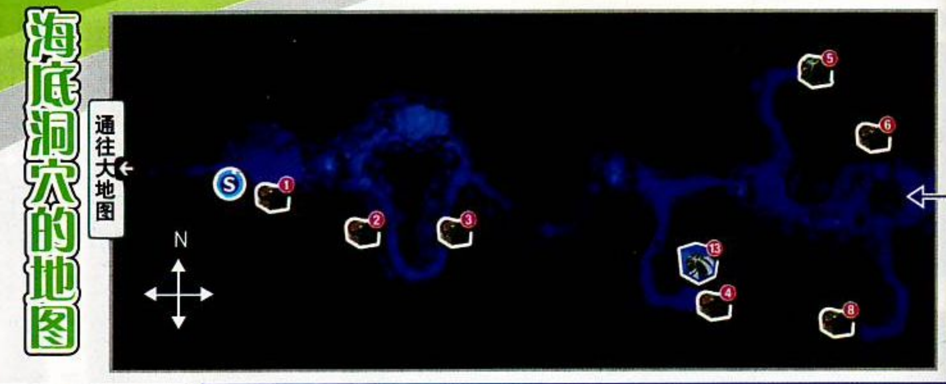


BOSS 四头蛇怪

| 等级 | 14 |
|---|---|
| HP | 1440 |
| 弱点 | 火 |

这个家伙有4个头，因此用全体攻击的地系魔法比较合算。此外强火焰术也能对其造成致命打击。

## 海底洞穴的地图







### 宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 七彩风 |
| 2 | 水之耳环 |
| 3 | 三棱镜 |
| 4 | 全能战士之心 |
| 5 | 升级箱 |
| 6 | 超高级药 |
| 7 | 鱼形钥匙 |
| 8 | 六角水晶 |
| 9 | 黑Lv3/强火焰术之书 |
| 10 | 紫水晶 |
| 11 | 万能药 |
| 12 | 水之项链 |
| 13 | 橡胶底草鞋(蓝色护盾) |

## 森林的羊族营地

☆在大地图上很快就能找到森林的羊族营地。前面的迷宫死亡森林很长，因此要在这里做好准备。准备完成后就可以回到大地图上，进入一旁的死亡森林。




### 森林的羊族营地·宝箱列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 巨大红宝石 | 3 | 超高级药 |
| 2 | 透明药 | 4 | 高级魔法药 |

**支线** 在某匹马的附近有一位女性，与她对话后可以接受给她的恋人送药的任务。她的恋人就是在荒野的羊族营地里站在篝火旁边的那位，利用传送完成3次送药的任务后，就可以带着她的恋人回来，之后从两人手上可以得到高级药和土之手环作为谢礼。

## 死亡森林

☆这个迷宫的罗盘指向为：左北、右南、上东、下西。其面积很大，敌人众多，要小心应战。地上发光的植物可以调查，有时可以恢复HP和MP。紫色的沼泽有毒，一旦进入就会狂减HP，不可造次。

☆进入后一直往东边前进，在一片毒沼前可以找到老树之魂(地点A)。

☆带着老树之魂返回至入口处，然后一直往北，渡过一座浮桥后(消灭桥头的敌人后会出现死亡耳环)在中央找到了老树。放入老树之魂后，作为感谢老树令毒沼的水位下降，这样就出现了4条新的道路(图中虚线处)。

☆继续向北，在最北部可以找到那台机器(地点B)，将其关上之后，毒雾就会消失了。

☆返回找到老树之魂的地方，此时可以通过浮桥继续前进了。走不了一会儿就会发现传送器(标记W)，再往前就会发现一大片加彭之叶，接下来就是BOSS战了。胜利后调查得到加彭之叶，然后就可以利用传送迅速返回拉果村。



BOSS 幽灵王

| 等级 | 10 |
|---|---|
| HP | 1270 |
| 弱点 | 圣 |

如果没有高等级圣属性魔法就只能慢慢打了。注意他的全体攻击能造成不小的伤害，不能忘记回复。

## 死亡森林的地图




S：记忆点(BOSS战后出现)

### 宝箱列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 巨大蓝宝石 | 15 | 公主之吻 |
| 2 | 刺刺树 | 16 | 凤凰羽毛 |
| 3 | 七彩龙卷风 | 17 | 刺刺藤 |
| 4 | 死亡耳环(全灭附近的蝴蝶后出现) | 18 | 白Lv4/强闪耀术之书 |
| 5 | 巨大绿宝石 | 19 | 高级透明药 |
| 6 | 光之结晶 | 20 | 高级药 |
| 7 | 老树之魂 | 21 | 500G |
| 8 | 土之手环 | 22 | 魔法饮料 |
| 9 | 止晕眩药 | 23 | 巨大红宝石 |
| 10 | 土之戒指 | 24 | 土之项链 |
| 11 | 1000G | 25 | 高级魔法药 |
| 12 | 连续草 | 26 | 风之耳环 |
| 13 | 青蛙粉 | 27 | 灵体回复器 |
| 14 | 水之戒指 | 28 | 小偷手册 |
| | | 29 | 升级箱(绿色护盾) |

## 拉果村

☆进入公民会馆发生剧情。

☆睡醒之后发现克露克和吉罗不见了，进入公民会馆后会有剧情，并可以听到本作的主题歌《我的眼泪与天空》以及插入曲《BAD BUT BAT》。

☆剧情结束后就可以离开村庄了，临走前村长会教一段解封之舞。剧情结束后千万别急着闪人，再与村长对话，他就会为你解开村中3个宝箱2、6、7的封印了。另外村中的魔法书店和道具店会追加新的商品，并且从此刻开始到完成护送马车的迷你游戏之前会打八折优惠，不要错过。

**宝箱(村人病愈后)** 影之结晶(村长的家)、药(植物爱好者的家)、药(老先生的家)

**支线** 解开宝箱护盾后，找到村子里6处祭坛并进行祭拜的话，在公民会馆的神像前可以拿到火之戒指。这6处祭坛分别在玛鲁玛洛的家·1楼、年轻夫妇的家、老先生的家、村长的家·1楼、村长的家·地下室、植物爱好者的家·1楼。



卷首特稿 特别企划 经典巡礼 典藏攻略 极限研究

## 罗特荒野·西部～库鲁山脉

☆离开拉果村来到大地图上，地图上发光的地方就是目的地。走着走着就会发现原来又走回坐钻洞机器的地方了，不过现在就不用怕那些敌人了。打倒3只拦路的棕熊后就可以来到库鲁山脉。如果之前没拿试练手环的话这次可不要错过了。

☆在库鲁山脉迷宫的入口，玛鲁玛洛跳起了村长传授的解封之舞，这样就可以进入了。




## 库鲁山脉

☆此迷宫的罗盘指向为：上南、下北、左东、右西。

☆一进入这里，就会发现传送器和记忆点，之外还能遇到鸟山明的化身鸟山伯。可以用游戏中收集到的徽章与鸟山明交换令影兽职业/等级增加的道具和各种能力永久上升道具。推荐玩家多使护盾法师之心，以便尽快培养出一名护盾法师等级50级的角色，从而学会3级的防护罩。

☆这里的迷宫比较简单，只要不断向南就能接近出口，途中会有一次剧情。注意迷宫里的水注会令HP减少，不可久留。

**下载** 徽章在正常游戏中不能反复获得，但是在下载内容的随机迷宫里却可以反复取得。另外如果是多周目游戏的话，无论你在上一轮换了多少道具，在新一轮游戏中却又恢复到了初始价格。所以徽章多用才是王道。

**隐藏** 宝箱23、24、25由于有红色护盾，所以现在是拿不到的。日后来拿的话也要小心，因为这里有隐藏BOSS五龙之一的上古龙把守。在最高难度下上古龙的实力比原本最强的暴风雪龙还要夸张，能力不足就别来送死了。

## 库鲁山脉的地图




### 宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 中毒粉 |
| 2 | 巨大绿宝石 |
| 3 | 高级透明药 |
| 4 | 高纯度红宝石 |
| 5 | 巨大蓝宝石 |
| 6 | 力Lv2/迷失术之书 |
| 7 | 风之手环 |
| 8 | 土之耳环 |
| 9 | 5枚徽章 |
| 10 | 7枚徽章 |
| 11 | 2000G |
| 12 | 高纯度蓝宝石 |
| 13 | 防Lv2/抵抗术之书 |
| 14 | 1000G |
| 15 | 交换针 |
| 16 | 古生物鳞片 |
| 17 | 光之结晶 |
| 18 | 高纯度紫水晶 |
| 19 | 凤凰羽毛 |
| 20 | 9枚徽章 |
| 21 | 试练项链 |
| 22 | 黑Lv5/超疾风术之书(绿色护盾) |
| 23 | 上古龙的牙齿(红色护盾) |
| 24 | 40枚徽章(红色护盾) |
| 25 | 链子(红色护盾) |

## 塔塔村

☆塔塔村现在已经成了一片废墟，这里可以调查的地方简直多如牛毛。从记忆点旁边的桥过去，走一会儿就能看到一个小贩(B处)，同时出现检查点。走近一调查，果然这个家伙就是怪物变的，BOSS战开始。获胜后进入后面的旅馆，可以救出被绑的老板，并得到试练耳环作为奖励，同时店也会开业。

☆在福西拉的工作室(A处)可以找到修的爷爷留给修的信，众人从信中得知了村民的去向。这样就可以离开了。



**BOSS 法力之魂**

| | |
|---|---|
| 等级 | 18 |
| HP | 545 |
| 弱点 | 无 |

它会不断召唤敌人，有敌人在的时候它的防御力非常高，所以HP虽低，却很烦人。用强闪耀术可以将其打晕，之后便可给予其重创。

## 塔塔村的地图




### 宝箱列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2000G | 6 | 坏掉的永久机关 |
| 2 | 7枚徽章 | 7 | 1枚徽章 |
| 3 | 黑Lv3/强疾风术之书 | 8 | 试练戒指 |
| 4 | 8枚徽章 | 9 | 古代留声机 |
| 5 | 9枚徽章 | | |

**隐藏** 在克露克家中找到的古代留声机，其效果为在菜单中使用后可以听游戏的主题曲——由川澄绫子演唱的《我的眼泪与天空》。

## 壁画谷·西边

☆这个地方的特色在于墙上的壁画会袭击人，虽然壁画的实力不弱，但是打倒之后必定会出现宝箱，所以一个都不要放过。1、6、7、12、14、16、19、25都是需要打倒壁画后才能拿到的。

☆走到最前方就能进入莫尔村。

### 壁画谷·西边·宝箱列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 巨大红宝石 | 13 | 4枚徽章 |
| 2 | 刺刺树 | 14 | 高纯度紫水晶 |
| 3 | 5枚徽章 | 15 | 500G |
| 4 | 七彩风 | 16 | 巨大光之结晶 |
| 5 | 7枚徽章 | 17 | 七彩龙卷风 |
| 6 | 高纯度红宝石 | 18 | 古生物鳞片 |
| 7 | 高纯度蓝宝石 | 19 | 水之手环 |
| 8 | 葛克饮料 | 20 | 9枚徽章 |
| 9 | 2枚徽章 | 21 | 高纯度绿宝石 |
| 10 | 古生物羽毛 | 22 | 1000G |
| 11 | 白Lv4/平麻术之书 | 23 | 火之耳环 |
| 12 | 超高级魔法药 | 24 | 8枚徽章 |
| | | 25 | 风之项链 |

## 莫尔村

☆进入村中就会发生剧情，之后要前往前方房间A调查机器，听完故事之后通往中央的大门就会打开了。

☆中央的房间有各种商店，可以多加利用。前方有两个房间，一个有3个护盾宝箱和传送器，另一个是通往出口的。在通往出口的路上会有剧情，调查地面(C处)可以拿到神秘零件阿尔法。这是关系到最强饰品的道具。

### 莫尔村·宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 黑带(红色护盾) |
| 2 | 永恒耳环(黑色护盾) |
| 3 | 重力控制戒指(白色护盾) |
| 4 | 永久机关碎片 |
| 5 | 古生物羽毛 |
| 6 | 葛克饮料 |

**支线1** 在有传送器的房间B里，有一个小孩壁画会委托玩家去数整个村中有多少只猫壁画，正确答案是8只。我们只要随便找只猫连数8遍，就可以回去交差了。之后调查中间的机器，就可以拿到力Lv3/疏懒术之书。

**支线2** 在进入壁画谷·东边之前，出口的壁画会要你帮忙找书。之后在壁画谷·东边最上层深处的宝箱找页面剥落的书本后交给它，就能得到防Lv3/反射术之书作为谢礼。



## 壁画谷·东边

☆进入之后走了一会儿，就会遇到BOSS炽热鹫。

☆这里和壁画谷·西边一样，打倒壁画后会出现宝箱，不过这里增加了两种新的壁画：乱和毒。这里还有两个升级箱，其中14可以把在上层拿到的基普拉露耳环变为基普拉露戒指，另一个则是简单的道具升级。

☆走过第一座吊桥后桥会垮掉，这时就可以从桥的一边爬下去。

☆来到第二层后，同样有吊桥会在走过去后垮掉，借此可以来到最底层。从最底层就可以走出壁画谷·东边了。不过如果有宝箱没拿完的话，建议拿完再走，不然以后很难再回来。



BOSS
炽热鹫

| 等级 | 18 |
|---|---|
| HP | 2000 |
| 弱点 | 水、风 |

注意风魔法虽然是其弱点，却会让BOSS越战越勇，要注意回复。

## 壁画谷·东边·宝箱列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 七彩龙卷风 | 13 | 水之手环 |
| 2 | 8枚徽章 | 14 | 升级箱 |
| 3 | 基普拉露耳环 | 15 | 高级透明药 |
| 4 | 页面剥落的书本 | 16 | 巨大光之结晶 |
| 5 | 7枚徽章 | 17 | 巨大绿宝石 |
| 6 | 古生物羽毛 | 18 | 三棱镜 |
| 7 | 连续章 | 19 | 凤凰羽毛 |
| 8 | 2枚徽章 | 20 | 升级箱 |
| 9 | 风之项链 | 21 | 超高级魔法药 |
| 10 | 光之结晶 | 22 | 昏睡粉 |
| 11 | 高纯度绿宝石 | 23 | 坏掉的永久机关 |
| 12 | 高纯度红宝石 | | |

## 往基普拉露的道路～塔塔村营地

☆一进来就看到了记忆点，同时还有恢复HP和MP的水塘。从记忆点往左边走就是BOSS战，这回是二连战，可以说是游戏的第一个难点。首先是两只HP为244点的食铁虎，再是无头骑士。老虎的攻击力非常高，用昏睡术有奇效。

☆BOSS战后大家会暂时扎营。这里的宝箱和调查点一旦错过的话，以后是没有办法弥补的，所以不要错过。

☆进帐篷看过吉罗一家的剧情后，靠近篝火就会发生剧情，之后系统会问你是否保存。此时一定要选择保存，因为接下来是一个有关成就的迷你游戏。

☆天亮后就要护送马车上路了，这里会有一个迷你游戏。在马车前进的途中，会有7批敌人出来攻击马车，玩家必须要保护马车不被打垮。这个迷你游戏的规则很简单，在开始前还有教学，不过必须以马车未受攻击的完美成绩过关，才能解开对应的成就。如果玩家已经练出防护罩的话会轻松一些，另外还要活用RT键的攻击范围，因为用RT键攻击敌人的话是不耗时间的。这些敌人的出现位置是固定的，多打几遍应该能够过。

☆护送完马车后会发生剧情，剧情过后便是BOSS战。这回是4只食铁虎。



BOSS
无头骑士

| 等级 | 17 |
|---|---|
| HP | 1200 |
| 弱点 | 土 |

防御很高，用物理攻击还容易遭到反击。不过用土属性魔法可以造成巨大伤害。

**宝箱(塔塔村营地)** 魔法饮料、力Lv4/青蛙术之书、戴比饮料、巨大紫水晶

**宝箱(护送马车剧情时)** 刺刺树

**成就** 完美地保护马车

## 壁画谷·东边的地图




## 壁画谷·西边的地图

通往大地图
通往莫尔村
N

## 莫尔村的地图

通往壁画谷·西边
通往壁画谷·东边
N

## 基普拉露城

☆如果你是一位一路上辛勤搜索过来的玩家，进入这个城后估计会眼前一黑，因为能搜索的地方实在太多了！

☆直接进入基普拉露城，从1楼的大厅来到2楼的老大臣办公室，对话后会被士兵请去见国王。剧情过后众人会跟着国王和左拉来到城堡的最上方。剧情过后再与国王和左拉对话，得知地下研究所的事情。

☆回到1楼的大厅，从楼梯下方左边的门进入地下1楼，来到地下研究所。

☆与所长打过招呼后，进入里面的房间见过左拉。离开时左拉会邀请众人一起去她的房间，在这里左拉会讲述自己的经历。

☆回到旅馆后与老爷子对话，选择休息。之后会发生剧情，立刻火速赶往基普拉露城的顶部，一场大战就在眼前！不过首先是连续按键的迷你游戏，只要按键速度够快，就可以解开对应的成就。

☆迷你游戏成功后，与左拉对话就会突入敌人的飞空要塞了。



基普拉露城堡闹区·宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 便便手环(蓝色护盾) |
| 2 | 万能药 |
| 3 | 5枚徽章 |
| 4 | 3枚徽章 |
| 5 | 魔法鞋 |
| 6 | 皮腰带 |
| 7 | 爱犬项圈 |
| 8 | 超高级药 |
| 9 | 香蕉 |
| 10 | 9枚徽章 |
| 11 | 巨人戒指 |
| 12 | 巨人耳环 |
| 13 | 巨人项链 |
| 14 | 坏掉的永久机关 |



**宝箱(基普拉露城·1楼·大厅)** 永久机关碎片

**宝箱(基普拉露城·1楼·厨房)** 巨大绿宝石

**宝箱(基普拉露城·地下1楼·休息室)** 庇护徽章(红色护盾)

**宝箱(基普拉露城·地下1楼·地下廊下)** 巨大红宝石、黑Lv6/超地震术之书(白色护盾)、黑Lv5/超水波术之书(红色护盾)、交换针

**宝箱(基普拉露城·地下1楼·士兵待命室)** 1枚徽章、古生物羽毛

**宝箱(基普拉露城·地下1楼·梅卡德研究所)** 庇护术耳环(蓝色护盾)

**宝箱(基普拉露城·2楼·中庭)** 链子(红色护盾)、25枚徽章

**宝箱(基普拉露城·2楼·国务大臣办公室)** 3枚徽章

**宝箱(基普拉露城·2楼·老大臣办公室)** 5枚徽章

**宝箱(基普拉露城·2楼·左拉的房间)** 巨大紫水晶

**宝箱(基普拉露城·2楼·剑圣师团待命室)** 古生物鳞片

**宝箱(基普拉露城·3楼·国王的房间)** 巨大蓝宝石

**隐藏** 在旅馆前面的桥下(A处)，有一位空无一物先生，与他对话可以得知目前玩家调查出的空无一物次数，并据此获得奖品。

**成就** 成功拉下巨型梅卡德

## 巨型梅卡德

☆进入之后左拉正式进入队伍，5人组到此凑齐！

☆第1层的主要任务就是找到电梯钥匙，然后坐记忆点旁边的电梯去第2层。注意在那条黑得伸手不见五指的长廊尽头，可以找到黑Lv4/强暗影术之书！

☆第2层的地形是一个圆(具体请参见地图)，这里需要关闭4个永久机关，每关掉一个后激光路障(图中A、B、C、D处)就会消失，从而出现新的道路。玩家的前进方向是从起点开始逆时针移动，路上会遇到梅卡四天王的狙击。

☆关闭第4个永久机关后，要回头走到北方的传送室。从这里可以传送到第5个永久机关的房间。在BOSS战后就可以关闭第5个永久机关了。之后左拉会离队。

☆从左边的传送点进去，会来到最深部进行BOSS战。获胜后先别急着追击，要记得先存档，因为前面是事关成就的迷你游戏。

☆坐上飞空艇之后就会开始射击迷你游戏。这个游戏的难点在于方向的控制，如果觉得不适应的话可以在设定里调整。奈那发射的导弹和爆雷都可以用机枪打掉，打掉后还有几率补充导弹，而导弹正好是攻击的有力武器。

☆胜利之后会自动返回基普拉露城，这里正在召开盛大的宴会。注意与某个士兵以及咖啡店老板对话是可以拿到特别优惠券的，错过的话本周目就不可能补齐物品图鉴了！最后与左拉对话两次就能结束第一张碟的冒险了。



BOSS 沉默库恩

| 等级 | 18 |
|---|---|
| HP | 2420 |
| 弱点 | 无 |

魔防很低，可多用魔法和魔法剑攻击。要注意它进入枪手模式时，只要受到攻击就会反击。



BOSS 怒涛凯斯

| 等级 | 19 |
|---|---|
| HP | 2200 |
| 弱点 | 风 |

针对弱点属性猛攻即可，不过当他的HP变少后会变得更加疯狂。



BOSS 波澜麦伊

| 等级 | 19 |
|---|---|
| HP | 2000 |
| 弱点 | 无 |

音波刀会让我方全员晕眩，特技洞察先机会加大反击几率。



BOSS 萨保

| 等级 | 20 |
|---|---|
| HP | 1900 |
| 弱点 | 无 |

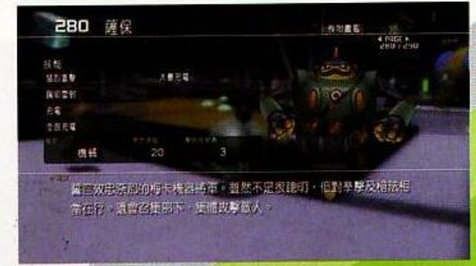
萨保会召集杂兵，用水属性魔法可以轻松消灭。其他人全力攻击萨保即可。



BOSS 热浪萨伊

| 等级 | 18 |
|---|---|
| HP | 3700 |
| 弱点 | 无 |

攻击力很高。当他手持炸弹蓄力时，用火魔法攻击炸弹可造成巨大伤害。





**宝箱(第1层)** 防Lv4/强地裂术之书、电梯钥匙、七彩风

**下载** 如果是多周目游戏的话，老规矩，记得给左拉换装备。另外如果玩家下载了强化飞空艇的内容，那么是拿不到飞空艇射击成就的，必须将其删掉才行。后面的两个射击成就也是如此。

**成就** 完美的第一阶段梅卡德射击

第2层

## 巨型梅卡德·第2层的地图




### 宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 凤凰羽毛 |
| 2 | 1000G |
| 3 | 基普拉露手环 |
| 4 | 巨大紫水晶 |
| 5 | 万能药 |
| 6 | 坏掉的永久机关 |
| 7 | 古生物羽毛 |
| 8 | 七彩龙卷风 |
| 9 | 超金属项链 |
| 10 | 巨大光之结晶 |
| 11 | 小偷手册 |
| 12 | 超金属耳环 |
| 13 | 超高级药 |
| 14 | 高级魔法药 |
| 15 | 影之结晶 |
| 16 | 高纯度绿宝石 |

BOSS 吉拉拉

| | |
|---|---|
| 等级 | 21 |
| HP | 2300 |
| 弱点 | 无 |

吉拉拉会不断召唤手下，因此要多用土属性魔法将其一网打尽，还可以阴险地给他来点毒。

**宝箱(藏宝库·地下2楼)** 凤凰羽毛、神秘零件1、1枚徽章、土之脐环、高纯度红宝石

宝箱(藏宝库最深处)永久机关碎片、7枚徽章、全钻戒指、5000G、古生物羽毛、巨人手环、5枚徽章、巨大光之结晶、9枚徽章

**隐藏** 从光之结晶所在的小路前进(A处)，会落到地下2楼。在落下地点附近可以找到神秘零件1，这是关系到最强饰品的道具。

## DISC 2 攻略开始！

### 基普拉露城堡闹区

☆出了王城会遇到鸟山明。来到桥头时会遇到村人，之后与吉罗的父亲对话可以拿到领结。

☆之后与各个NPC对话可以拿到不少道具，其中有两样是错过就拿不到的，分别是盾牌术耳环(去咖啡馆找那位给你特别优惠券的士兵)、时尚壶(壶之工房的罗库罗贝师父)。

☆探索完后就可以去旅馆找老爷子对话睡觉了。之后会有剧情，然后进入制作戒指的迷你游戏。在这个迷你游戏中做出的戒指一直可以用到流程的最后，所以务必要认真制作。推荐制作顺序是：黑锆石→叶子红宝石→爱情绿松石→疯狂紫水晶→海洋黄晶→森林蓝宝石→沉默橄榄石→公主石榴石→红缟玛瑙→月魔法石，按这个顺序可以制作出最好的指轮，可惜最后被“贪心”的克露克拿去了。而剧情中左拉从国王那里拿到的皇室戒指也是强得惊人的饰品。

☆剧情结束后会自动离开基普拉露城，开始新的冒险。此时按剧情安排应该前往北方的雷射区，不过建议大家先去东南方的流放森林发展支线。

### 流放森林

☆来到洞口发生剧情，此时是进不去的。从另一头离开这里，一路前进可以到达亚路马鲁村。




### 亚路马鲁村

☆进去后向左边走会发生剧情，之后来到吊钟下与希拉希拉对话两次，吉拉拉会神气活现地过来把钟没收。

☆吉拉拉的家是村中最大最气派的那间房子，来到他家的后边可以找到藏宝库，立刻跟踪进入！

☆进入藏宝库后会有剧情，之后跟着发光的戒指移动就可以到达藏宝库的最深处。不过走到某些地方的话会落到地下2楼，这里有很多宝箱，所以也不要错过。

☆进入藏宝库最深处后就会大战吉拉拉。胜利后可以把周围的宝箱洗劫一空，再从旁边的楼梯走捷径回去。

☆出去之后希拉希拉会赠送众人巨人项链作为谢礼，接下来就要回流放森林拯救她的恋人了。

## 亚路马鲁村·藏宝库的地图

地下1楼

A
通往最深处
N
通往亚路马鲁村

## 亚路马鲁村的地图




### 亚路马鲁村·宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 镜子耳环(绿色护盾) |
| 2 | 围巾 |
| 3 | 1000G |
| 4 | 高纯度蓝宝石 |
| 5 | 葛克饮料 |
| 6 | 提升敏捷度胶囊(蓝色护盾) |

### 亚路马鲁村·藏宝库·宝箱列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 高纯度蓝宝石 | 10 | 缠腰布 |
| 2 | 500G | 11 | 1000G |
| 3 | 100G | 12 | 500G |
| 4 | 500G | 13 | 100G |
| 5 | 葛克饮料 | 14 | 光之结晶 |
| 6 | 500G | 15 | 30枚徽章 |
| 7 | 100G | 16 | 500G |
| 8 | 100G | 17 | 500G |
| 9 | 高级魔法药 | | |



卷首特稿 特别企划 经典巡礼 典藏攻略 极限研究

## 流放森林

☆现在可以进入流放森林洞穴了。这里没有什么分叉，走到头就能看到被诅咒的库鲁库鲁。

☆战斗结束后会自动返回亚路马鲁村。剧情后可以利用跳跃返回基普拉露城堡闹区，在以前进不去的怪异的房间可以拿到不少好东西。之后再返回亚路马鲁村，在吊钟处与库鲁库鲁对话，可以拿到基普拉露宝石。

☆一切准备好之后，就可以去基普拉露城北方的雷射区了。

**BOSS 库鲁库鲁**

| 等级 | 21 |
|---|---|
| HP | 1780 |
| 弱点 | 无 |

这一战如果打死"孙悟饭"同伴的话就算失败，只要把旁边的杂兵干掉就可以了。

**宝箱(流放森林洞穴)** 1枚徽章、幽灵王的信(红色护盾)、锁定强化零件2(黑色护盾)

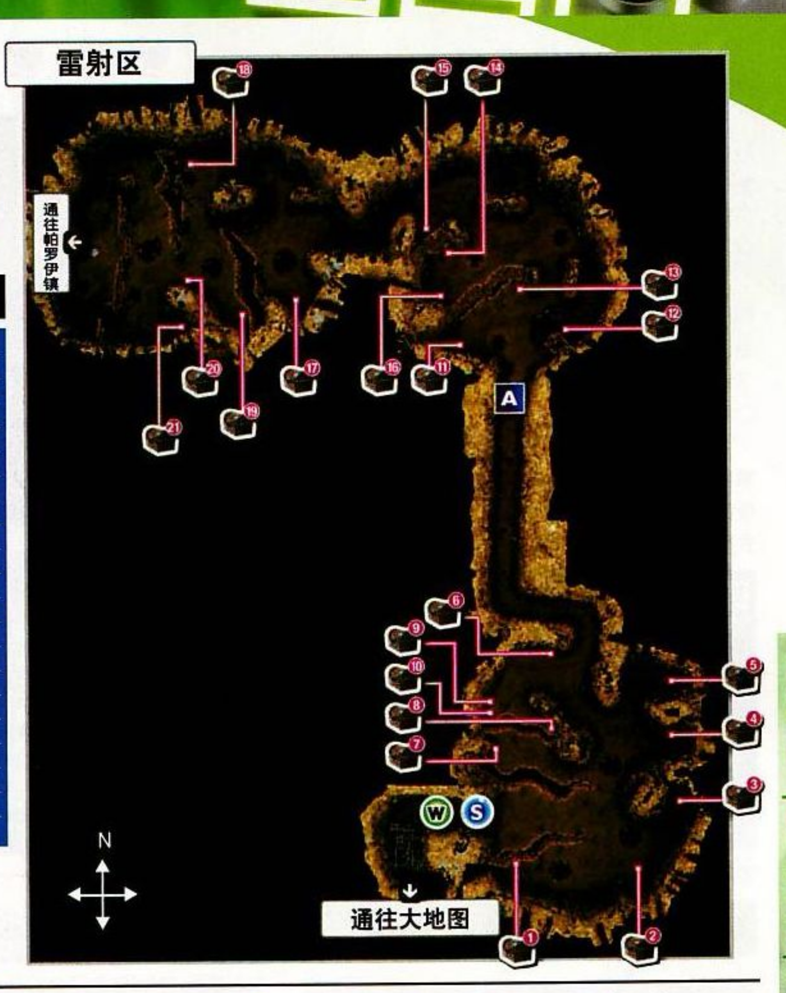
## 雷射区

☆这里的地形很大，但不复杂，前进到A处后就会发生剧情，众人遭到天下射来的激光围剿。快速跑到尽头就可以进入帕罗伊镇了。

### 雷射区的地图

### 宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 提升生命值胶囊 |
| 2 | 七彩龙卷风 |
| 3 | 提升生命值胶囊 |
| 4 | 坏掉的永久机关 |
| 5 | 巨人戒指 |
| 6 | 2000G |
| 7 | 爱犬项圈 |
| 8 | 戴比饮料 |
| 9 | 刺刺树 |
| 10 | 提升生命值胶囊 |
| 11 | 永久机关碎片 |
| 12 | 提升生命值胶囊 |
| 13 | 超高级透明药 |
| 14 | 提升生命值胶囊 |
| 15 | 高级透明药 |
| 16 | 古生物鳞片 |
| 17 | 巨大蓝宝石 |
| 18 | 高纯度紫水晶 |
| 19 | 超高级魔法药 |
| 20 | 巨人耳环 |
| 21 | 影之结晶 |




## 帕罗伊镇

☆先去神殿引发剧情，之后去警卫室，发现有蓝色护盾挡住了前进的道路。此次再回神殿，在神殿地下找到亚萨多，之后会与火麒麟决斗。胜利后就可以拿到解除蓝色护盾的蓝色装置了。

☆与警卫室的88号对话可以购买装饰品，注意超金属手环、超金属戒指如果不在此处购买，以后就再也得不到了！要补齐物品图鉴的话务必要注意！

☆之后就可以从警卫室出发去地下河流了。由于过了地下河流之后将进入连续剧情，不能使用跳跃，所以建议玩家此时先去各地将蓝色护盾的宝箱解开补充实力。另外警卫室里也有商店。

**BOSS 火麒麟**

| 等级 | 22 |
|---|---|
| HP | 3200 |
| 弱点 | 无 |

虽然弱点属性不是火，但是使用水属性魔法可以降其能力。它身上带火时受到物理攻击会反击。

**宝箱** 全能战士之心、坏掉的永久机关(蓝色护盾)、光之结晶(蓝色护盾)、魔法鞋、全能战士之心、护盾法师之心(蓝色护盾)、高纯度蓝宝石(蓝色护盾)、全能战士之心(蓝色护盾)、护盾法师之心、

**支线** 在町内的房子背后可以找到33号，它会和你玩一个捉迷藏的游戏。如果能找到它3次，就可以拿到提升法力值胶囊。它的位置都在房子背后，非常好找。

## 地下河流

☆这里的地形并不复杂，来到AB两处后会有激光扫射。走到快到出口的地方时有记忆点，这里旁边有一条岔路。解开蓝色护盾后你会看到一大群青蛙。这里可以解开同时与10批敌人战斗的成就，另外这里也是练影兽职业等级的圣地。建议大家在此吃下全部的护盾法师之心，至少练出2级防护罩，这样就可以很方便地练级了。如果MP不够，可以先开启前面古代工厂的传送器，离这里非常近。不过在触发古代工厂的剧情后在本张游戏碟内就不能再来了，而且尽量不要将青蛙全灭。

☆在靠近古代工厂的入口处，又会遇到鸟山明。

**隐藏** 如果你将青蛙圣地的青蛙全灭，在这里就会出现隐藏BOSS五龙之一的小型龙。这条龙的实力不算厉害，由于与主线剧情无关，可以暂时无视。不过它身上有装饰品花环，其效果为经验值增加50%，一周目游戏最多只能拿到3个，一定不要错过！

### 地下河流・宝箱列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 凤凰羽毛 | 6 | 风之脐环 |
| 2 | 古代魔法师项链 | 7 | 巨大红宝石 |
| 3 | 古人之鞋 | 8 | 小型龙的牙齿(战胜小型龙后出现) |
| 4 | 连续草 | 9 | 古代战士项链 |
| 5 | 石鞋 | 10 | 巨大影之结晶 |



## 古代工厂

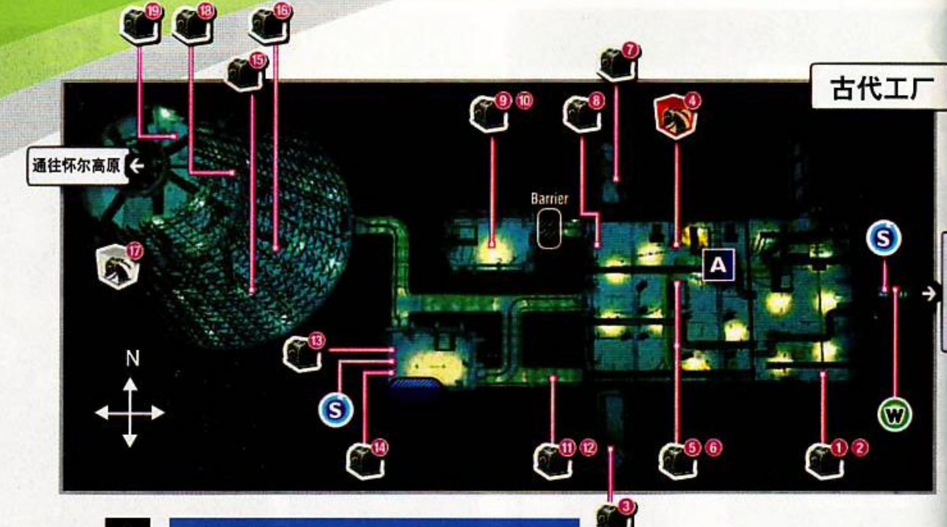
☆往里面走一会儿就会有剧情，之后会进入战斗。由于敌人有红色护盾护体，此战没有胜算，要直接逃走。接下来面对众多拿盾牌的敌人仍然只有逃走的份儿，赶快坐A处的传送带闪人吧！

☆一路往西会来到一个大广场(路上某个房间有回复装置和记忆点)，从大广场的螺旋楼梯上去，不久就遇到一个红色护盾机器人，不过此战可以将其消灭，胜利后拿到了坏掉的护盾装置。之后就可以从前面的电梯出去，离开古代工厂。

☆离开古代工厂之后会发生剧情。躲在防护罩里时等一段时间就会有剧情，面对是否解除障壁的选择，只有选择“是”才能继续游戏。之后就会来到古代监狱 · 死亡壕沟。

**隐藏** 从古代工厂大广场的螺旋楼梯上去之后，会看到几个石像和一只老鼠。将老鼠干掉之后，靠近石像的话石像就会复活。将全部石像消灭之后就可以拿到神秘零件贝塔。这是关系到最强饰品的道具。

**下载** 如果你在上一周目游戏中已经满足了黄金机器人的出现条件，那么在多周目游戏时此时还会遇到它。将其打败后同样会拿到黄金永久机关。如果是最高难度的话，当心它将你全灭了。

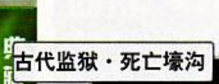



### 古代工厂 · 宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 交换针 |
| 2 | 古代战士项链 |
| 3 | 古代战士耳环 |
| 4 | 水晶戒指(红色护盾) |
| 5 | 巨大紫水晶 |
| 6 | 高级魔法药 |
| 7 | 巨大影之结晶 |
| 8 | 黄金永久机关(打败黄金梅卡机器后出现) |
| 9 | 生命耳环(黑色护盾) |
| 10 | 风神之鞋(黑色护盾) |
| 11 | 影之结晶 |
| 12 | 皮腰带 |
| 13 | 防Lv5/超盾牌术之书 |
| 14 | 15枚徽章 |
| 15 | 巨大绿宝石 |
| 16 | 古代战士手环 |
| 17 | 芭蕾舞鞋(白色护盾) |
| 18 | 万能药 |
| 19 | 神秘零件贝塔(消灭全部石像后出现) |

## 古代监狱 · 死亡壕沟

☆醒来后队伍里只剩下了修一个人，过一会儿会发生剧情，之后修逃出了牢狱。先开启传送器，之后走出门外干掉守卫，可以拿到牢房的钥匙，这样就可以回去救出吉罗。




通往大地图

N

通往怀尔高原

☆之后走到牢的另一边救出左拉和玛鲁玛洛，不过克鲁克要离队一段时间了。接下来要将左右两侧的中间4个门全打开，其他门都关上，这样就能让大门的蓝灯全亮，之后就可以通行了。

☆这里的地形并不复杂，很快就能见到柰那。这里有两场BOSS战，对手是16个战争梅卡机器，它们的弱点是水。

☆BOSS战后会进入迷你游戏，这个迷你游戏没有成就，难度也不大。打过之后会来到大峡谷 · 东边。从这里往北会来到帕契斯镇。

### 古代监狱 · 死亡壕沟 · 宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 古生物羽毛 |
| 2 | 3枚徽章 |
| 3 | 风神腰带(白色护盾) |
| 4 | 古代战士戒指 |
| 5 | 冠军腰带(白色护盾) |

### 帕契斯镇 · 宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 提升生命值胶囊 |
| 2 | 3枚徽章 |
| 3 | 力Lv6/超加速术之书(白色护盾) |
| 4 | 1枚徽章 |
| 5 | 提升防御力胶囊 |
| 6 | 2枚徽章 |
| 7 | 7枚徽章 |
| 8 | 高纯度紫水晶 |
| 9 | 1枚徽章 |
| 10 | 白Lv6/超全体治愈术之书(白色护盾) |

## 帕契斯镇

☆这里被巨大的护盾笼罩着。进入之后先与入口的女孩塔培拉对话，到四处打听情报后再与塔培拉对话，众人决定用魔法的力量试试能否突破护盾。结果护盾没打破不说，还被村人当成怪物。

☆来到山坡上的长老家中，对长老解释之后与村人的误会就解开了。之后再去见入口处的塔培拉，就会发生新的剧情。

☆晚上前往长老家中，在2楼卧室里调查花瓶，再打开古代机械的开关，1楼的石门就会打开。进入石门后可以找到长老，从梯子爬下去可以来到帕契斯镇 · 地下层。



## 帕契斯镇·地下层～奈那要塞

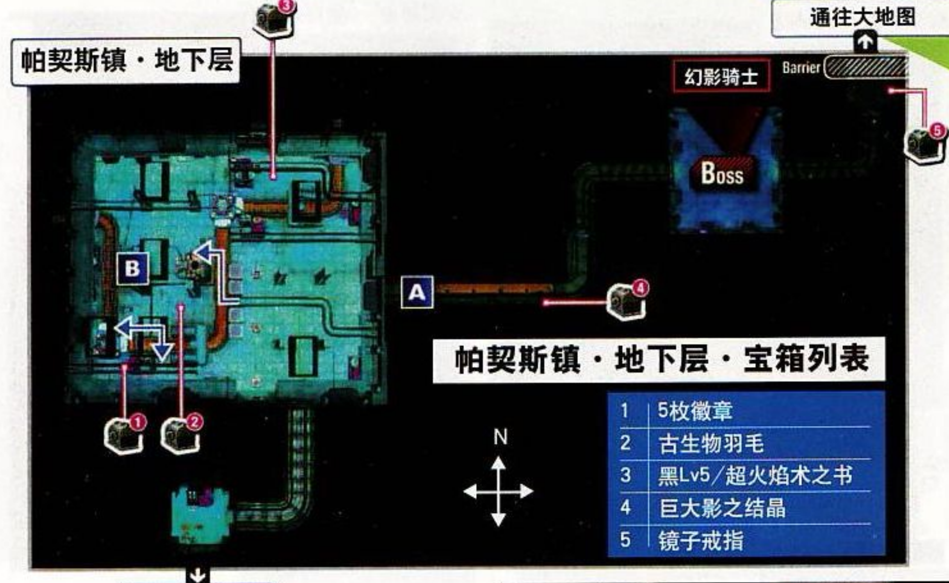
☆这个迷宫的面积很小。先搭两次传送带，就可以来到一处开关前(B处)。打开开关后坐传送带回去，进入右边的门，就可以利用传送带(A处)来到最深处。在战胜BOSS幻影骑士后，就可以获得绿色装置。但要注意幻影骑士会召唤骷髅将军。整个游戏中只有这里能够遇到这种敌人，如果在BOSS召唤之前将其击破，就补不齐怪物图鉴了！

☆BOSS战后可以选择立刻返回。由于前方有绿色护盾，所以还是直接返回比较好。之后调查中央的机器，就可以解除村子的障壁。看着这蓝天白云绿水的美丽场景，加上植松伸夫神一样的音乐，请让我们一起高呼“神作”吧！(笑)

☆出村后往西边前进，靠近岩柱后会发生剧情。剧情后就会出现新的路，并从长老手中接过了解除绿色护盾的装置。

☆过了岩柱桥后，西南方可以来到梅卡基地。由于目前只能通过第1层，所以还是先往西北方找到奈那要塞为好。

☆找到奈那要塞后，会出现迷你游戏，这里需要准确快速地按两次A键，失败的话会GAME OVER，成功的话可以解开成就。之后克露克就会重新加入队伍，不过奈那给克露克的脖子上安了一个项圈，如果时间超过1个小时的话就会爆炸。为了解救克露克，众人闯入了奈那要塞。




### 帕契斯镇·地下层·宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 5枚徽章 |
| 2 | 古生物羽毛 |
| 3 | 黑Lv5/超火焰术之书 |
| 4 | 巨大影之结晶 |
| 5 | 镜子戒指 |



**BOSS 幻影骑士**

| 等级 | 24 |
|---|---|
| HP | 2840 |
| 弱点 | 无 |

失败幻影会让我方队员在4次行动后死亡。将其头罩打破后可以用圣属性魔法攻击其头部，很快就能胜利。



**成就** 成功救出克露克

## 奈那要塞

☆这里的地形并不复杂，不过由于此处以后不能再来，所以要留心搜刮。这里有不少魔法书，统统都不要错过。

☆扫荡机器(4楼的特攻梅卡机器呼叫出来的怪物)、仆人梅卡机器A和B(5楼与亚萨多的战斗中被召唤出来)是错过以后就遇不到的怪物。

☆1楼的BOSS是地鲛，2楼的BOSS是梅卡四天王改造版加上萨保改造版，3楼没有BOSS战。4楼的BOSS是合体梅卡机器。

☆在3楼的最后会有迷你游戏月雷射可玩。面对敌人的炮台，我方要以炮台进行还击。按住A键不放可以蓄力，蓄力之后威力增加，不过移动瞄准目标后就要重新蓄力。如果能不受伤害、不放空枪(即得分为0)，就可以解开成就。

☆5楼的最后会与亚萨多对战，这一战不可以打倒亚萨多，必须等他被吸尘器吸住时选择攻击吸尘器。救出亚萨多后是连续两个迷你游戏，都有成就。第一个需要一边按住左摇杆的↓方向，一边连续按键；第二个只要连续按键就行了，出现战斗菜单后就选择逃跑。之后DISC 2结束。

**成就** 完美的月雷射、在倒数时间归零前成功抵达、成功取下项圈、成功逃离驼鸟梅卡机器。

**隐藏** 如果未能在一小时内见到奈那，游戏并不会结束，而是会出现隐藏剧情。

**下载** 如果你选择最高难度游戏，4楼的BOSS召唤出的战争梅卡机器将强得令你惊叹。只有用必杀技才能将它们一网打尽。

**BOSS 地鲛**

| 等级 | 25/33 |
|---|---|
| HP | 2720/3210 |
| 弱点 | 水 |

地鲛算是比较厉害的BOSS，而且会变身一次。多用水属性魔法可以降其能力。



**BOSS 合体梅卡机器**

| 等级 | 28 |
|---|---|
| HP | 105000 |
| 弱点 | 无 |

随便打上两下，它就会解体为8个战争梅卡机器，这8个小家伙受到攻击必反击，打倒其中的指挥官就能过关。



**BOSS 沉默库恩改造版**

| 等级 | 26 |
|---|---|
| HP | 1900 |
| 弱点 | 无 |

**BOSS 热浪萨伊改造版**

| 等级 | 26 |
|---|---|
| HP | 2500 |
| 弱点 | 无 |





**BOSS 怒涛凯斯改造版**

| 等级 | 26 |
|---|---|
| HP | 1800 |
| 弱点 | 风 |

**BOSS 波澜麦伊改造版**

| 等级 | 26 |
|---|---|
| HP | 1700 |
| 弱点 | 无 |



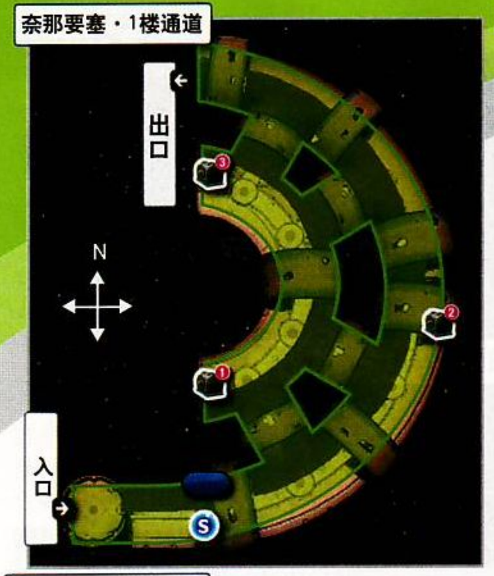
四天王联手出击还是颇有难度的。沉默库恩改造版躲在最后面，会号令四天王用合体攻击，故要抢先击破一人。热浪萨伊改造版的爆弹攻击非常厉害，建议是优先干掉它。剩下两人一个会将我方变为青蛙，另一个专杀青蛙，请事先装好针对性的饰品。

**BOSS 萨保改造版**

| 等级 | 27 |
|---|---|
| HP | 2100 |
| 弱点 | 无 |

将其炮台全部破坏后就可以直接攻击他，注意当他体力不足时会发动强力攻击。

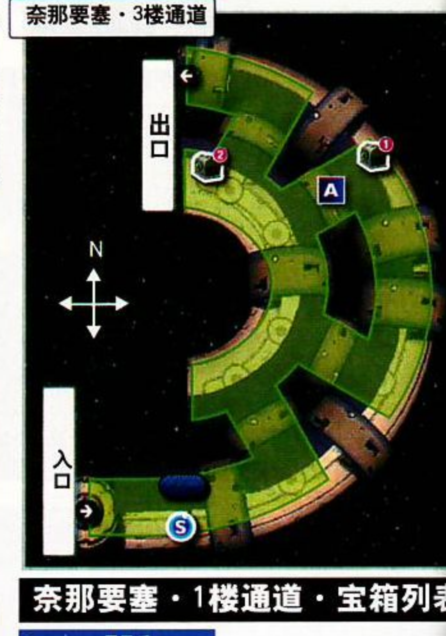
奈那要塞・1楼通道



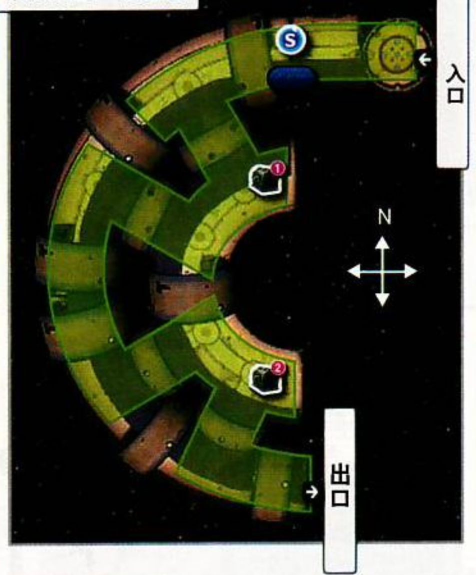

奈那要塞・2楼通道



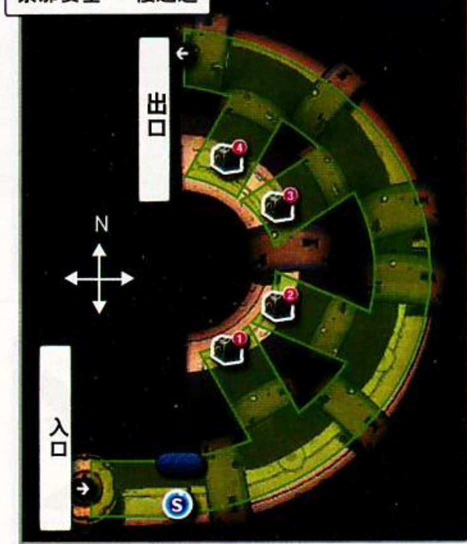

奈那要塞・3楼通道




奈那要塞・4楼通道




奈那要塞・5楼通道




**奈那要塞・1楼通道・宝箱列表**

| | |
|---|---|
| 1 | 凤凰爪 |
| 2 | 凤凰羽毛 |
| 3 | 高级魔法药 |

**奈那要塞・2楼通道・宝箱列表**

| | |
|---|---|
| 1 | 白Lv5/强再生术之书 |
| 2 | 防Lv6/超抵抗术之书 |
| 3 | 凤凰爪 |

**奈那要塞・3楼通道・宝箱列表**

| | |
|---|---|
| 1 | 白Lv6/完全恢复之书 |
| 2 | 凤凰羽毛 |

**奈那要塞・4楼通道・宝箱列表**

| | |
|---|---|
| 1 | 白Lv5/消去术之书 |
| 2 | 黑Lv6/超吸收术之书 |

**奈那要塞・5楼通道・宝箱列表**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 白Lv5/超治愈术之书 | 3 | 力Lv5/麻痹术之书 |
| 2 | 防Lv5/强反射术之书 | 4 | 力Lv5/强身术之书 |

# DISC 3 攻略开始!

## 狂食树怪之村

☆当众人苏醒过来时，发现自己身在狂食树怪之村，左拉离开了队伍，而召唤影子的能力也没有了。

☆与屋子里的老奶奶对完话后，去村中找到其他三人。会合之后先开启传送器，靠近记忆点会发生剧情，循声而去会发现食人树正在袭击村民。调查广场上的食人树会进入BOSS战。此战虽然必败，但时食人树身上有黑带，其效果为SP翻倍，不用说自然是极为珍贵的。由于现在没有影子，所以要借助道具小偷手册来实现偷盗。不过一场战斗只能偷到一个道具，如果没偷到黑带就可以读档重来了。

☆败北后醒来往记忆点走又有剧情，之后前往旅馆看望生病的克露克。夜晚前往海边的峭壁救下想自杀的莎莉雅。一番剧情后出现连续按键的迷你游戏，如果速度快的话可以解开成就。

☆通过迷你游戏召唤出隐藏在心中的影子后，会进入BOSS战。此战取胜没有问题，最后使用新学会的实体化必杀技就能胜出。

☆之后四人再次会合，调查食人树会进行雪耻战。此战还能再次偷到黑带，所以要事先保存。

☆胜利之后食人树被彻底打倒，这下子可以离开这个村庄了。在出村前莎莉雅会追上来赠送饼干。出村后很快就能来到食人森林。

**BOSS 狂食树怪**

| | |
|---|---|
| 等级 | 29 |
| HP | 1700 |
| 弱点 | 无 |

虽然只有修一人有影子，但取胜没有任何问题。记得战前装好饰品即可。

**宝箱** 7枚徽章、提升魔法防御力胶囊、9枚徽章（白色护盾）
**成就** 成功地让影兽出现

## 食人森林

☆此迷宫的罗盘指针方向为：上南、下北、左东、右西。

☆因为目前只有修一人有影子，所以战斗比较吃亏，能逃就尽量逃。

☆调查入口附近的石碑A后，去西北方找到藏在宝箱里的咒语碎片・花，之后回来放入石碑中，就会出现新的道路。

☆从新的道路往南走，路上会遇到鸟山明，之后很快就会走到出口，不过出口被挡住了。调查出口附近的石碑B后，去西方找到咒语碎片・神木，放入石碑后就可以通过此地了。






## 食人森林·宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 巨大绿宝石 |
| 2 | 缎带（黑色护盾） |
| 3 | 小偷手册 |
| 4 | 古生物羽毛 |
| 5 | 咒语碎片·花 |
| 6 | 水晶手环 |
| 7 | 连续草 |
| 8 | 交换针 |
| 9 | 力Lv6/诅咒术之书 |
| 10 | 水晶耳环 |
| 11 | 七彩风 |
| 12 | 高纯度绿宝石 |
| 13 | 巨大紫水晶 |
| 14 | 咒语碎片·神木 |
| 15 | 昏睡粉 |
| 16 | 石鞋（绿色护盾） |
| 17 | 镜子项链 |
| 18 | 永久机关碎片 |
| 19 | 水晶戒指 |



## 拉鲁山脉·南部～大沙漠

☆从拉鲁山脉的营地出来后继续前进，不久会在大地图上遇到地风灵。将其打败后继续前进就能到达大沙漠。

☆进入大沙漠后往东走，可以找到水晶塔，靠近之后会发生剧情，之后就可以拿到飞空艇。开着飞空艇转一圈后会发生剧情，之后就可以开始自由自在地探索世界了！

**BOSS　地风灵**

| 等级 | 30 |
|---|---|
| HP | 6000 |
| 弱点 | 无 |

地风灵会在风属性和地属性之间切换，看准之后攻击即可。地风灵受到一定程度的损伤后会分裂，注意分裂后的风魔和地灵同样收录在怪物图鉴，一旦错过的话就不可能补齐了！




拿到飞空艇后调出世界地图，会看到各种各样的标记。紫色十字标记是奈那的所在地，进入之后即可展开最后的决战。虽然我们可以随时从最终迷宫中返回，但是显然先在全世界逛逛会比较好；黄色十字标记指的是藏有飞空艇改造配件的地点，多为一些隐藏迷宫，请一个都不要错过；蓝色十字标记指的是改造飞空艇的基地，拿到改造配件后就可以去改造了。
很多支线最后都有强力的BOSS，所以务必要提升我方的实力。首先应该参照之前攻略中的提示，解除蓝红绿白护盾，可以拿到不少好东西。最后一个黑色护盾的解除装置在隐藏迷宫海立方体里。一切准备齐了，就可以去紫色十字标记处进行决战了。如果玩家已经打完了全部支线，剩下的剧情BOSS简直弱不禁风。隐藏要素部分将放在最终迷宫之后，请大家不要漏看了。

## 大雪原～诺鲁塔村

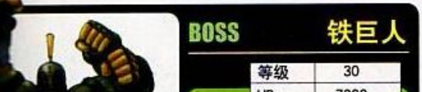
☆出了食人森林后，离下一个目的地诺鲁塔村比较远。跟着雪原中若隐若现的道路前进，并在第一个岔路往右拐，很快就会来到诺鲁塔村。

☆诺鲁塔村是个冰雪纷飞的村子，在外面的村民全部被冻住了。与被冻住的村民和屋子里的幸存者对话，吉罗、克露克、玛鲁玛洛心中的影子就会逐渐觉醒。3人全部觉醒后会发生剧情，接下来是每人挑战自己的心中的影子。这3战没有什么难度，最后用实体化必杀技就能结束战斗。之后又可以使用传送了。

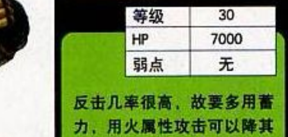
☆调查广场中央的奇怪装置，会自动进入旅馆休息。旅馆里的士兵委托你回基普拉露城向国王报告。在旅馆门口开启传送器后，就可以传送回基普拉露城了。

☆回基普拉露城3楼国王的房间找到国王，之后去地下1楼研究室找所长，就可以得知启动机械的密码。之后传送回诺鲁塔村，再次调查广场中央的奇怪装置，就会进入BOSS战。获胜后拿到了解除白色护盾的装置。

☆从北边的出口出去，途中可以找到极光水晶。把这个道具交给鸟山明后，就可以出村继续前进了。前方的道路是一条直线。



**BOSS　铁巨人**



| 等级 | 30 |
|---|---|
| HP | 7000 |
| 弱点 | 无 |

反击几率很高，故要多用蓄力，用火属性攻击可以降其防御。当其蓄力时可以任意攻击它而不受反击。

**宝箱（诺鲁塔村）** 7枚徽章、5枚徽章、9枚徽章（道具店内）

**支线** 现在已经有了4种颜色的解封道具，可以回各地回收道具，不过建议各位再忍上一忍，因为很快就可以拿到飞空艇了。

## 拉鲁山脉的营地

☆途中会经过这里，记得开启传送器。



**支线1** 与村口的旅人（A）对话，会接受寻找书的任务。之后在前方的大沙漠东边的宝箱里可以找到手稿，把它交给旅人就可以拿到眼罩。这个饰品同样具有SP翻倍的特效，不可错过！

**支线2** 依次与拉鲁山脉的营地的正在编织的羊族（B）、荒野的羊族营地的正在编织的羊族、与拉鲁山脉的营地的正在编织的羊族、森林的羊族营地的正在编织的羊族、拉鲁山脉的营地的正在编织的羊族对话，最后可以取得镜子手环。

**支线3** 把香蕉送给箱子上的猴子（C），可以换到禁忌结晶。

## 拉鲁山脉的营地·宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 高纯度蓝宝石 |
| 2 | 万能药 |
| 3 | 丝腰带 |
| 4 | 飞弹强化零件2（黑色护盾） |
| 5 | 1枚徽章 |
| 6 | 10枚徽章 |



## 深邃区域～立方体世界

☆来到地图西北方的紫色十字标记处就会发生剧情，之后会进入射击的迷你游戏。本场战斗如果能以无伤战绩通过，就可以解开对应成就。如果之前玩家收集了足够多的飞空艇强化零件，赢得这场战斗没有任何问题。之后驾驶飞船飞入前方的巨大立方体机器人，这就是梅卡机器立方体。

☆梅卡机器立方体是最终BOSS前的整备点，这里的机器人提供各种服务，还有传送器，鸟山明会躲在飞空艇后方。在飞空艇相对的另一头有一个黑洞，调查黑洞可以返回过去的时光，即回到原来的世界。如果玩家想继续探索原来世界的隐藏要素可以通过这里回去。

☆离开梅卡机器立方体后往前飞就会来到古老立方体。这里风景优美，不过很快就会遇到BOSS大恐龙，将其打败后就可以进入最终迷宫了。


BOSS 机械暴龙

| 等级 | 34 |
|---|---|
| HP | 6370 |
| 弱点 | 土 |

比较水的敌人，能召唤大便便怪，值得一提的是这招的名字叫米田共攻击……

**宝箱(梅卡机器立方体)** 强力提升法力值胶囊(黑色护盾)、提升法力值胶囊、强力提升法力值胶囊(黑色护盾)、提升法力值胶囊

**宝箱(古老立方体)** 青蛙项链

**成就** 不受伤通过第3场射击迷你游戏

## 古老立方体・内部

☆此迷宫的罗盘指针方向为上南、下北、左东、右西。

☆这里的敌人智者之魂会召唤掏心恶鬼和媚惑妖刀，不要太快将智者之魂打死。

☆按照B→C→A的顺序开机关，就可以拿到古代封印『月』。之后再打开C处的机关，就可以从E门离开。

☆进门之后往西边走，一直走到一个大房间后，按照I→J→K→J→L的顺序开机关，可以拿到古代封印『太阳』。再通过旁边的传送点可以返回正中央的房间。

☆从F门进去，路上要开启升降台H然后向北方前进，这样又可以来到一个大房间。按照O→P的顺序开机关，可以拿到古代封印『无』，通过旁边的传送点可以返回正中央的房间。

☆解开G门上的封印，前面就是BOSS火焰蛇怪。之后来到古老立方体・深处。

BOSS 火焰蛇怪

| 等级 | 40 |
|---|---|
| HP | 10000 |
| 弱点 | 水 |

攻击方式以火属性为主，事先做好准备就没问题。水属性魔法对付它是相当有效的。

## 古老立方体・深处


▲这是游戏中最难的谜题——开动机关在中央搭成浮桥。

☆此迷宫的罗盘指针方向为上南、下北、左东、右西。

☆首先要来到西侧和东侧的房间，将两个BOSS打倒后开启机关A和B，这样中间的大门C就会打开。进入中间的大门后，里面又有一个BOSS。胜利后可以开启传送器。

☆继续前进会来到一个很大的房间，这里要设法在中央搭成通道，也就是打开N和R两个机关。先要按J→L→J→K的顺序开机关，之后进入东边的房间战胜BOSS后打开M。之后再顺序打开K和J，就可以打开N了。

☆之后按Q→P→O的顺序开机关，进入西边的房间战胜BOSS后就可以来到机关R处。打开之后就可以从中间的大门进去了。

☆通过传送点会来到锅炉室。在这里会遇到萨保最终版。萨保最终版身上有奈那的戒指，全游戏中只有这里能够拿到，一定不要错过！

☆将其击败后跟着他走，不久就会看到传送器。再往前走就是最后的BOSS战了，如果继续前进的话就不能回头了，请大家留好存档。最后的决战有多场战斗，不过难度都不大，只是与佐拉的战斗中是不能杀死她的。最终BOSS的实力并不强，相信所有的玩家都能将其轻松挑落马下。惟一需要注意的是它会放出毒雾，毒雾能吸收一切攻击并不断吸收玩家的体力，不过只要用风属性魔法就能将毒雾秒杀。


BOSS 火龙

| 等级 | 38 |
|---|---|
| HP | 15000 |
| 弱点 | 水 |

会使用多种异常状态攻击，要装好锻带用水属性魔法狂轰。


BOSS 萨保最终版

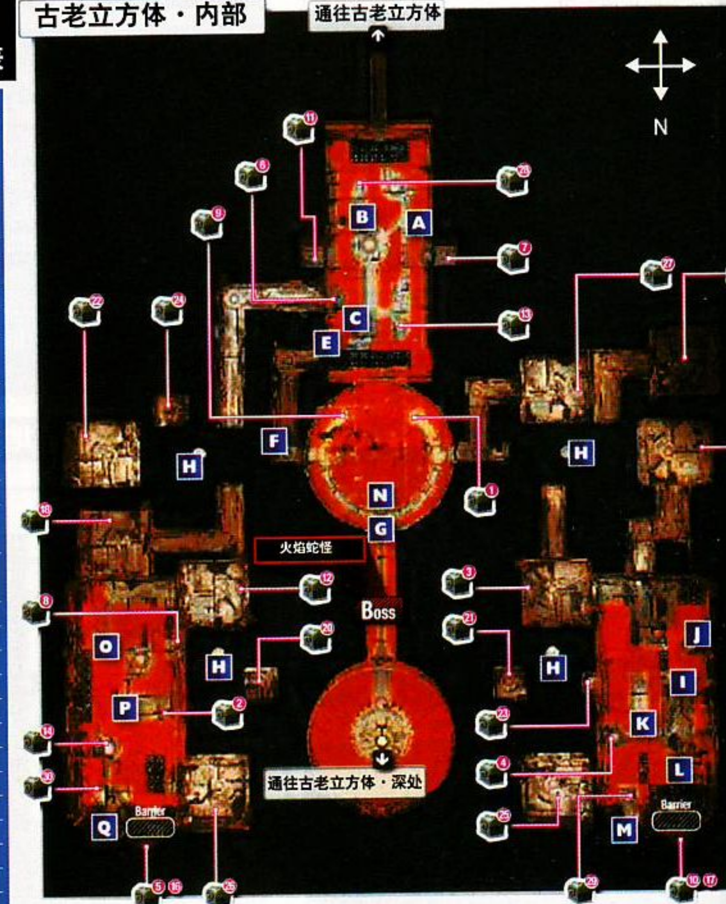
| 等级 | 34 |
|---|---|
| HP | 25000 |
| 弱点 | 无 |

合体后的萨保能够使用四天王的全部招式，不过对于已拿完隐藏要素的玩家来说无异于跳梁小丑，只是别忘了偷盗。

**宝箱(古老立方体・深处・锅炉室)** 强力提升生命值胶囊、万众之心、万众之心、强力提升法力值胶囊

### 古老立方体・内部・宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 坏掉的永久机关 |
| 2 | 万能药 |
| 3 | 超高级魔法药 |
| 4 | 凤凰羽毛 |
| 5 | 希蜜可的耳环(黑色护盾) |
| 6 | 武僧之心 |
| 7 | 巨大影之结晶 |
| 8 | 巨大光之结晶 |
| 9 | 提升法力值胶囊 |
| 10 | 希蜜可的项链(黑色护盾) |
| 11 | 巨大光之结晶 |
| 12 | 凤凰羽毛 |
| 13 | 黑魔法师之心 |
| 14 | 护盾法师之心 |
| 15 | 提升生命值胶囊 |
| 16 | 铠战士之心(黑色护盾) |
| 17 | 强力提升生命值胶囊(黑色护盾) |
| 18 | 刺客之心 |
| 19 | 全能战士之心 |
| 20 | 万能药 |
| 21 | 护盾法师之心 |
| 22 | 力魔法师之心 |
| 23 | 武僧之心 |
| 24 | 提升生命值胶囊 |
| 25 | 提升法力值胶囊 |
| 26 | 虹风之手环 |
| 27 | 永久机关碎片 |
| 28 | 古代封印『月』 |
| 29 | 古代封印『太阳』 |
| 30 | 古代封印『无』 |





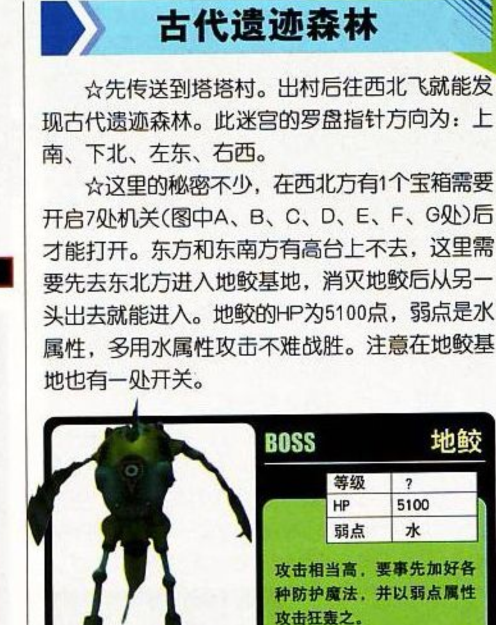

## 古老立方体·深处·宝箱列表

| | |
|---|---|
| 1 | 白魔法师之心 |
| 2 | 希蜜可的手环 |
| 3 | 提升生命值胶囊 |
| 4 | 魔法剑士之心 |
| 5 | 黑魔法师之心 |
| 6 | 奈那的项链 |
| 7 | 提升生命值胶囊 |
| 8 | 奈那的手环 |
| 9 | 希蜜可的戒指 |

## 古代遗迹森林

☆先传送到塔塔村。出村后往西北飞就能发现古代遗迹森林。此迷宫的罗盘指针方向为：上南、下北、左东、右西。

☆这里的秘密不少，在西北方有1个宝箱需要开启7处机关(图中A、B、C、D、E、F、G处)后才能打开。东方和东南方有高台上不去，这里需要先去东北方进入地鲛基地，消灭地鲛后从另一头出去就能进入。地鲛的HP为5100点，弱点是水属性，多用水属性攻击不难战胜。注意在地鲛基地也有一处开关。



**BOSS 地鲛**

| 等级 | ? |
|---|---|
| HP | 5100 |
| 弱点 | 水 |

攻击相当高，要事先加好各种防护魔法，并以弱点属性攻击狂轰之。

## 极光遗迹

☆帕契斯镇和凯拉索村之间的黄色十字标记就是极光遗迹。这个遗迹非常小，里面只有一个宝箱(青蛙项链)。进去之后不久就是BOSS战。胜利后鸟山明会送给你锁定强化零件A作为谢礼。



**BOSS 极光巨龙**

| 等级 | 36 |
|---|---|
| HP | 10000 |
| 弱点 | 风 |

极光巨龙会使用炎、冰、毒、石化、电击等各种状态攻击，建议全员装好缎带后再来收拾它。

# 隐藏要素

## 凯拉索村

☆先传送到帕契斯镇，然后向东边飞就能找到这里。

☆进村后先上台阶，会有剧情。之后下台阶绕着村子走，就可以从背后的洞里爬上房间。调查壁炉后与房间里的人对话就可以拿到暖炉钥匙，这样就可以从壁炉里的梯子下去。

☆来到凯拉索村·地下后会有较长的剧情，剧情完之后开好传送器、买好装备就可以走了。在入口处会遇到长老，如果身上持有五龙的任意一颗牙(按本篇攻略的顺序，玩家此时应该持有地下河流的龙牙)，就可以触发五龙讨伐任务。在这个村子外面的不远处就有一只龙，不过它是五龙里最厉害的一只，实力不足就不要去送死了。

**宝箱(凯拉索村)** 青蛙项链、强力提升法力值胶囊、幽灵破坏手环、永久机关项链(黑色护盾)、外壳强化零件B(黑色护盾)



## 古代遗迹森林·宝箱列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 三棱镜 | 9 | 高纯度蓝宝石 |
| 2 | 1枚徽章 | 10 | 古代国王的戒指 |
| 3 | 踏影鞋 | 11 | 攻击力强化零件(战胜地鲛后) |
| 4 | 七彩风 | 12 | 50枚徽章 |
| 5 | 魔法饮料 | 13 | 七彩龙卷风 |
| 6 | 重力控制项链(开启7处机关后) | 14 | 魔法生物破坏手环 |
| 7 | 10000G | 15 | 高纯度の紫水晶 |
| 8 | 黑带 | 16 | 永久机关碎片 |






## 海立方体

☆这个迷宫位于基普拉露城附近，坐飞空艇才能进入，进去之后有传送器。这里的好东西不少，最重要的就是黑色护盾的解除装置。迷宫共分4层，并不复杂，但每层都要找到对应的钥匙才能深入。将青蛙保镖全灭后都会出现宝箱，而钥匙所在的宝箱也是这样打出来的。

☆此迷宫的罗盘指针方向为：上南、下北、左东、右西。第1层的钥匙在东北方，通往下一层的传送点在东西方都有；第2层的钥匙在东南方，通往下一层的传送点在西方；第3层的钥匙在东方，通往下一层的传送点在北方。

☆最深层的钥匙在东北方(A处)，然后经过B处来到BOSS所在地。将BOSS消灭后可以拿到包括黑色护盾解除装置在内的不少好东西。另外还可以解除第3层和最深层的黑色护盾，拿到不错的装饰品。之后就能去全世界回收黑色护盾的宝箱了。



**BOSS 机械海龙**

| 等级 | 30 |
|---|---|
| HP | 6800 |
| 弱点 | 火 |

这条漂亮的龙身上有6个部位，全部破坏后才能胜利，装好针对水属性的装备后更是简单。

**海立方体・第1层・宝箱列表**

| | |
|---|---|
| 1 | 5枚徽章 |
| 2 | 高级魔法药 |
| 3 | 第1层钥匙 |

**海立方体・第2层・宝箱列表**

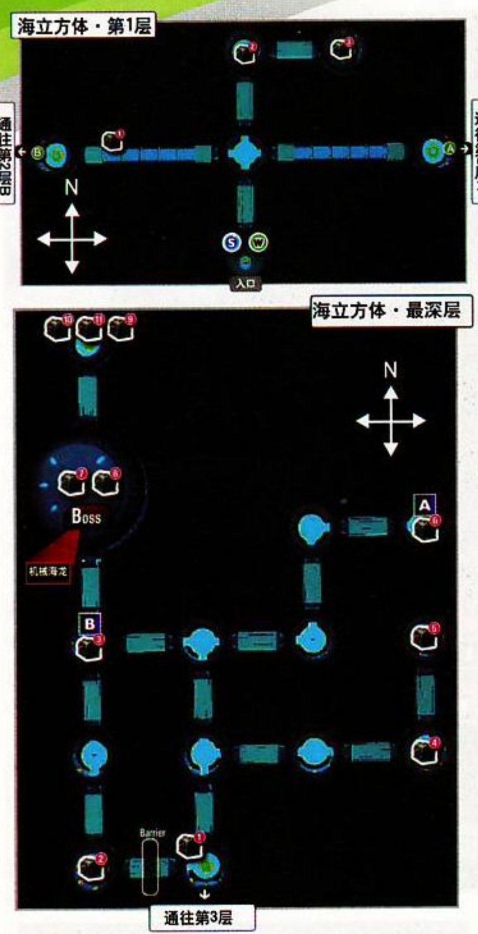
| | |
|---|---|
| 1 | 古生物鳞片 |
| 2 | 万能药 |
| 3 | 机器破坏手环 |
| 4 | 凤凰羽毛 |
| 5 | 第2层钥匙 |

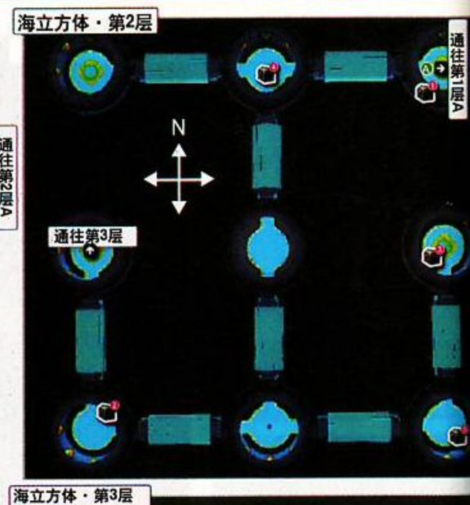
**海立方体・第3层・宝箱列表**

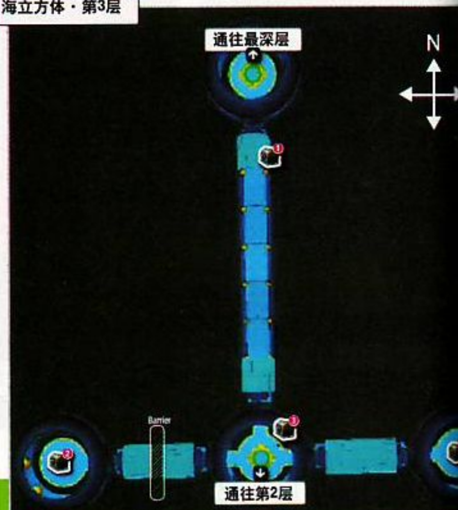
| | |
|---|---|
| 1 | 5枚徽章 |
| 2 | 生命手环(黑色护盾) |
| 3 | 巨大影之结晶 |
| 4 | 第3层钥匙 |

**海立方体・最深层・宝箱列表**

| | |
|---|---|
| 1 | 1000G |
| 2 | 无限戒指(黑色护盾) |
| 3 | 超高级魔法药 |
| 4 | 15枚徽章 |
| 5 | 防Lv6/超障壁术之书 |
| 6 | 深海钥匙 |
| 7 | 黑色装置 |
| 8 | 雷射护盾零件 |
| 9 | 黑Lv6/超暗影术之书 |
| 10 | 神秘零件2 |
| 11 | 无限耳环 |




## 梅卡基地

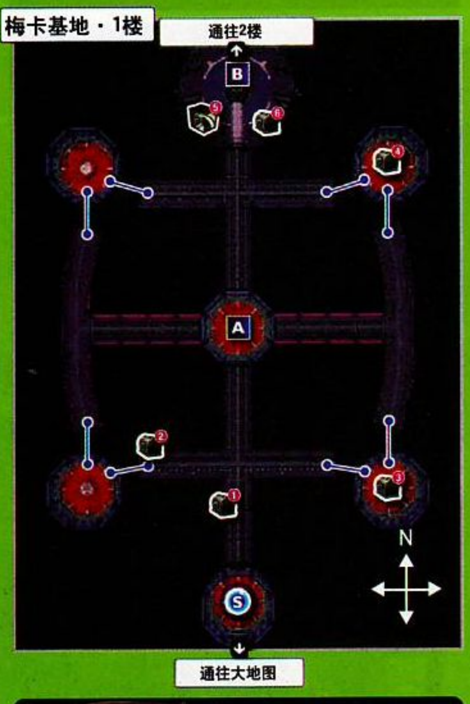
☆梅卡基地在帕契斯镇的西南方，是在第2张碟时就能进入的迷宫，不过由于2楼有蓝、红、白三色护盾，所以只有现在才能进入。里面有不少宝箱都有黑色护盾。

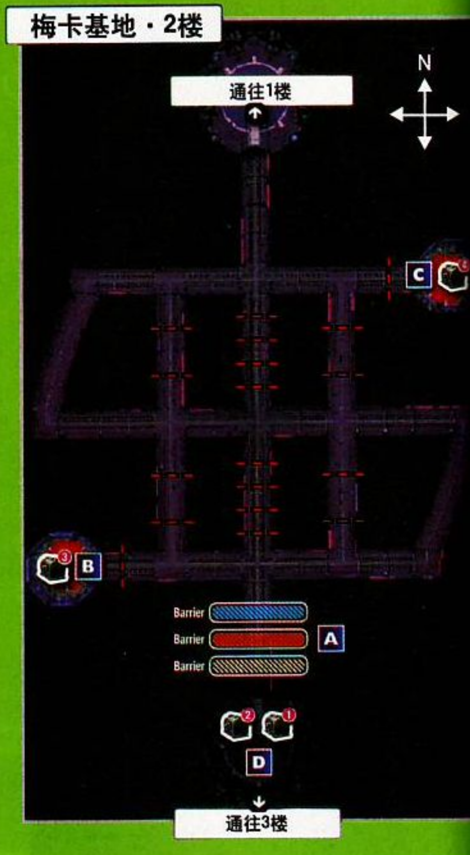
☆1楼只要笔直向北走，先干掉中央房间A里的所有敌人就可以打开开关，之后就能从北方的房间B坐电梯来到2楼。

☆2楼需要先来到西南方房间B里把敌人全部干掉，这样东北方的房间C和南方的房间D的封印就会解除，通过D可以来到3楼。

☆3楼需要先来到西北方房间B全灭敌人解锁，之后才能从北方的房间C来到最上阶。经过中央房间时会展开BOSS战。

☆4楼只有一条笔直的通道，走到头就能坐电梯上最上阶。在最上阶会展开BOSS战，胜利后别忘了拿走生命戒指。






**BOSS 幻影骑士改造版**

| 等级 | 26 |
|---|---|
| HP | 6800 |
| 弱点 | 无 |

会使用即死攻击，并让死去的同伴变为僵尸，不过好好利用的话反而能够轻松胜之。

## 高空梅卡基地

☆来到地图左下方内海中的黄点，这里就是高空梅卡基地。坐飞空艇进入之后先要玩一场射击小游戏。如果能将要塞的全部炮台都破坏掉的话，就可以解开成就。建议多强化一下飞空艇再去。

☆1楼需要将四个角和中央房间A～E中的敌人全灭，才能从北方的房间F坐电梯出去。注意电梯间有神秘零件伽玛。

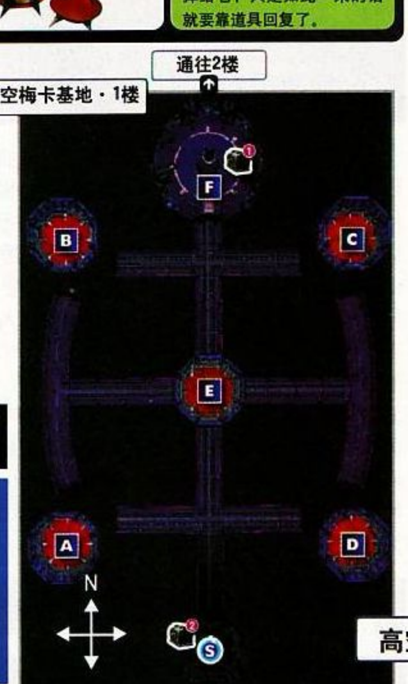
☆2楼有无数警戒线，如果触发5根就会强制返回1楼。警戒线是无法躲过的，要想到达南方的电梯间，需要计算路线。推荐路线是A、B、C、D、E、F。不过在电梯间东边的房间G里有生物破坏手环，这是相当有用的饰品。

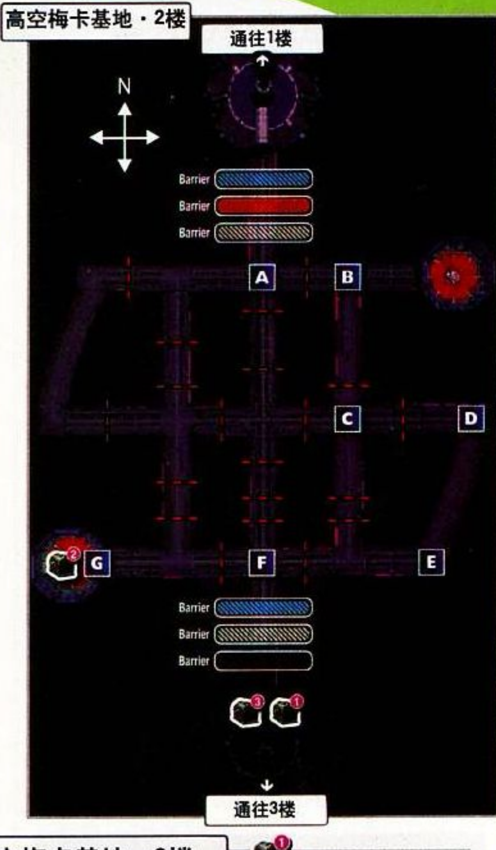
☆3楼比较简单。在通往4楼的电梯间有花环，这可是令经验值增加50%的圣物啊！注意3楼和4楼的敌人保全机器会分裂成保全机器·A部分和保全机器·B部分，为了补齐怪物图鉴，务必注意不要出手太快！




| 等级 | 33 |
| --- | --- |
| HP | 10200 |
| 弱点 | 水、土 |

虽有弱点属性，但会对自己用反射术。不过只要对自己使用反射术，就能把魔法反弹给它，只是如此一来的话就要靠道具回复了。




| 高空梅卡基地·1楼·宝箱列表 | |
| --- | --- |
| 1 | 神秘零件伽玛 |
| 2 | 巨大影之结晶 |

| 高空梅卡基地·2楼·宝箱列表 | |
| --- | --- |
| 1 | 永恒戒指 |
| 2 | 生物破坏手环 |
| 3 | 永恒项链 |

| 高空梅卡基地·3楼&4楼&顶楼·宝箱列表 | |
| --- | --- |
| 1 | 盾牌徽章 |
| 2 | 无限手环 |
| 3 | 花环 |
| 4 | 外壳强化零件A |
| 5 | 无限项链 |
| 6 | 生命项链 |










| 梅卡基地·1楼·宝箱列表 | |
| --- | --- |
| 1 | 3枚徽章 |
| 2 | 7枚徽章 |
| 3 | 8枚徽章 |
| 4 | 5枚徽章 |
| 5 | 芭蕾舞鞋(黑色护盾) |
| 6 | 力Lv6／魔力术之书 |

| 梅卡基地·2楼·宝箱列表 | |
| --- | --- |
| 1 | 古代王项链 |
| 2 | 古代国王的手环 |
| 3 | 凤凰羽毛 |
| 4 | 白Lv6／完全复活术之书 |

| 梅卡基地·3楼·宝箱列表 | |
| --- | --- |
| 1 | 5枚徽章 |
| 2 | 巨大影之结晶 |
| 3 | 5枚徽章 |
| 4 | 风神腰带(黑色护盾) |
| 5 | 3枚徽章 |
| 6 | 永恒手环(黑色护盾) |
| 7 | 重力控制耳环 |
| 8 | 提升攻击力胶囊 |
| 9 | 古代国王的耳环 |

| 梅卡基地·4楼&最上阶·宝箱列表 | |
| --- | --- |
| 1 | 7枚徽章 |
| 2 | 4枚徽章 |
| 3 | 七彩龙卷风手环 |
| 4 | 9枚徽章 |
| 5 | 飞弹强化零件1 |
| 6 | 重力控制手环 |
| 7 | 生命戒指 |



## 太古五龙讨伐任务

☆从凯拉索村的长老接到讨伐太古五龙的任务后，就可以去消灭这5个家伙了。全部消灭之后再与村长对话，即可拿到最强饰品龙手环。

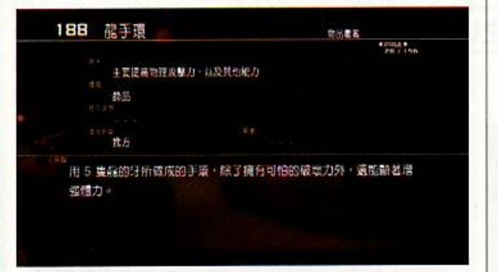
小型龙：怪物图鉴编号252。来到地下河流。将青蛙广场里的青蛙全部消灭后，再次进入这里就会遇到它。其身上有实用饰品花环。其HP为2400点，无弱点。

上古龙：来到库鲁山脉。将西南方的红色护盾解除后就会遇到它。值得一提的是在最高难度下这个家伙简直是招招秒人，个人战法是全员转为护盾法师，不断对我方全员用超障壁术。怪物图鉴编号253，HP为23700点，风属性弱点。

紫晶龙：怪物图鉴编号257。来到大地图西南的海岸道路，走一会儿就会遇到它。HP为24990点，风属性弱点。

魅影龙：怪物图鉴编号255。它的位置在大沙漠。注意在它身上可以偷到奈那的耳环，整个游戏中只有一个，一定不要错过。HP为20200点，风属性弱点。

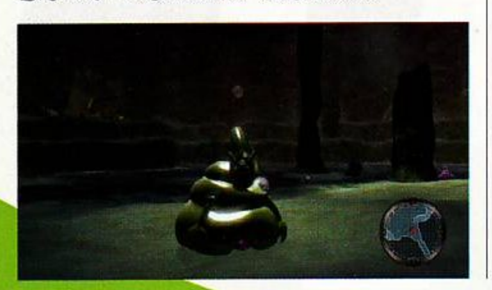
暴风雪龙：怪物图鉴编号256。它在凯拉索村西边的山丘上，是五龙里最强的一个。HP为19880点，无弱点。不过由于其招式比较老实，所以能力够高的话赢它没问题。




## 隐藏BOSS：便便怪王

当玩家身上有10万元且进度为第3张碟时，来到塔塔村附近的古代遗迹洞穴里，先消灭两只巨大便便蛇（巨大便便蛇身上有黑带，不要忘了偷），再离开这里时它就会出现了。若不算下载内容，便便怪王是游戏中最厉害的敌人，防御力和敏捷度相当高。从它身上可以偷到黄金便便，其效果为HP+15。同样可以通过反复挑战的方法来不断获得。

要想战胜便便怪王，首先要保证攻击力够高，不然你的攻击简直就是在给它挠痒。之后的战术就是对自己加好各种辅助魔法然后慢慢磨了。战胜它之后可以解开对应的成就。本人60级角色+99级武僧，打它就很轻松了。其怪物图鉴编号为013。HP为15872点，水属性弱点。



## 隐藏BOSS：黄金梅卡机器




当玩家身上持有最终武器手环和最终战争项链时，进入古代工厂后不久就会看到黄金梅卡机器。黄金梅卡机器的攻击力高得可怕，且多为全体攻击，一不小心就会被全灭。从黄金机器人身上可以偷到黄金永久机关，其效果为敏捷度+3。只要不消灭黄金机器人，可以通过反复进入古代工厂挑战黄金机器人的方式来不断获取。个人战胜黄金机器人的方法是全员转为护盾法师，不断对我方全员用超障壁术。黄金机器人的HP不高，多撑几个回合就能胜出。战胜它之后可以解开对应的成就。如果你等级够高，用防护罩可以直接秒杀它。其怪物图鉴编号为074。HP为18000点，无弱点。

## 梅卡德强化零件一览

| 名称 | 入手地点 |
|---|---|
| 外壳强化零件A | 高空梅卡基地・4楼 |
| 外壳强化零件B | 凯拉索村 |
| 攻击力强化零件 | 古代遗迹森林 |
| 锁定强化零件A | 极光遗迹，战胜BOSS后的奖励 |
| 锁定强化零件B | 流放森林洞穴 |
| 雷射护盾零件 | 海立方体・最深层 |
| 飞弹强化零件1 | 梅卡基地・4楼 |
| 飞弹强化零件2 | 拉鲁山脉的营地 |
| 散热器零件 | 东方孤岛 |

## 练级专用道具

要想快速完成练级相关的11个成就，3种练级专用道具是必不可少的，它们是：黑带（SP翻倍）、眼罩（SP翻倍）、花环（EXP1.5倍）。一周目游戏最多可以拿到1个眼罩、3个花环和无限个黑带。注意需要偷盗的东西，务必要装上神偷技能。另外在下载内容的隐藏迷宫中，3种道具均可以无限获得，只是几率很低。

**眼罩** 拉鲁山脉的营地，完成寻找手稿的任务。

**花环** ①从地下河流的隐藏BOSS小型龙身上偷盗；②高空梅卡基地・3楼的宝箱；③空无一物次数累计1400次的奖励。

**黑带** ①莫尔村的宝箱；②③在与狂食树怪的两次战斗中偷盗；④空无一物次数累计1200次的奖励。⑤古代遗迹森林的宝箱；⑥从古代遗迹洞穴的超大便便怪身上偷盗，得手后离开洞穴再返回还能再偷，故可无限获得。

## 神秘零件

| 神秘零件阿尔法 | 莫尔村剧情 |
|---|---|
| 神秘零件贝塔 | 古代工厂 |
| 神秘零件伽玛 | 高空梅卡基地・1F |
| 神秘零件2 | 海立方体・最深层 |
| 神秘零件1 | 亚路马鲁村・藏宝库・地下2F |
| 神秘零件3 | 西方孤岛 |

☆收集齐前3个与基普拉露城地下研究的所长对话，可以拿到最终武器手环。收集齐后3个与基普拉露城地下研究的所长对话，可以拿到最终战争项链。这两个饰品是游戏中最强的饰品，而且获得之后还能解开对应的成就。




## 练级地点推荐

如果光是要练职业等级的话，强烈推荐雷射区。进入这里之后不久，很快就会看到在一个角落里有3只毒针鼹鼠挤在一起，这里便是练职业等级的好地方，只要站着不动，再装上在这里刚刚拿到的爱犬项圈，开着防护罩，自然有无限的敌人前来送SP，具体地点可以自行探索。这里好处是全程自动，只要MP不光就可以一直练下去。不过如果玩家升级时学会新的技能，必须要按键确认才能继续游戏。另外如果长时间不按键的话，X360手柄会切断电源，游戏也会中断。

如果想练人物等级的话，本作并没太好的地方。这里推荐南方孤岛。这个岛上只有一种敌人——黄金便便蛇。它的EXP和SP很多，从身上还能偷到铠战士之心。装上爱犬项圈、便便手环和风神之靴后，可确保将吸引过来的黄金便便蛇秒杀，装上黑带和花环后更是赚翻了。此法虽不算最快，但同样无须操心，只要感觉到手柄振动，就可以得知遇敌了，之后连续按键就能胜出。玩家还可以在练级的同时用炸弹帮忙达成背后偷袭100次的成就，或是背对敌人任其攻击以拿到被偷袭50次的成就，可谓一举多得。



## 全成就分析

难度：★★★☆☆
耗时：★★★★☆

| 成就名称 | 说明 | 点数 |
|---|---|---|
| 初次背袭成功 | 第一次背袭敌人成功 | 5 |
| 首次同时主动攻击多组敌人 | 第一次成功地同时主动攻击多组敌人 | 5 |
| 成功关上门 | DISC 1，并未与梅卡机器战斗，即成功关上巨型梅卡德的门 | 5 |
| 成功拉下巨型梅卡德 | DISC 1，不但没惹葛克族生气，还成功拉下梅卡德 | 5 |
| 完美地保护马车 | DISC 1，保护马车时未让马车受到任何伤害就成功过关 | 30 |
| 完美的第一阶段梅卡德射击 | DISC 1，不受伤通过第一阶段梅卡德射击 | 30 |
| 成功救出克露克 | DISC 2，一次都没跌倒就救出克露克 | 5 |
| 完美的月雷射 | DISC 2，以不受伤、不放空炮的成绩通过月雷射 | 30 |
| 在倒数时间归零前成功抵达 | DISC 2，在定时炸弹的倒数时间归零前，成功抵达奈那的所在地 | 5 |
| 成功取下项圈 | DISC 2，在最短时间内成功取下项圈 | 5 |
| 成功逃离鸵鸟梅卡机器 | DISC 2，不受伤从鸵鸟梅卡机器的脚下成功逃离 | 5 |
| 成功地让影兽出现 | DISC 3，在最短时间内成功地让影兽出现 | 5 |
| 完美的第二阶段梅卡德射击 | DISC 3，进行第二阶段梅卡德射击时，摧毁高空梅卡基地的所有机枪 | 30 |
| 完美的第三阶段梅卡德射击 | DISC 3，进行第三阶段梅卡德射击时，并未受到任何伤害就成功过关 | 30 |
| 背袭敌人100次 | 成功背袭敌人100次 | 30 |
| 怪物内哄发生100次 | 让怪物内哄发生100次 | 30 |
| 遇袭50次以上 | 遇袭50次以上 | 0 |
| 逃跑50次以上 | 成功逃跑50次以上 | 0 |
| 小龙/某种战斗类型达最高等级 | 小龙的某种战斗类型达到99级 | 30 |
| 迈诺陶/某种战斗类型达最高等级 | 迈诺陶的某种战斗类型达到99级 | 30 |
| 凤凰/某种战斗类型达最高等级 | 凤凰的某种战斗类型达到99级 | 30 |
| 剑虎/某种战斗类型达最高等级 | 剑虎的某种战斗类型达到99级 | 30 |
| 杀手蝙蝠/某种战斗类型达最高等级 | 杀手蝙蝠的某种战斗类型达到99级 | 30 |
| 小龙/所有战斗类型达最高等级 | 小龙的所有战斗类型达到99级 | 50 |
| 迈诺陶/所有战斗类型达最高等级 | 迈诺陶的所有战斗类型达到99级 | 50 |
| 凤凰/所有战斗类型达最高等级 | 凤凰的所有战斗类型达到99级 | 50 |
| 剑虎/所有战斗类型达最高等级 | 剑虎的所有战斗类型达到99级 | 50 |
| 杀手蝙蝠/所有战斗类型达最高等级 | 杀手蝙蝠的所有战斗类型达到99级 | 50 |
| 所有角色达最高等级 | 所有角色的等级达到99级 | 50 |
| 同时主动攻击10组以上的敌人 | 同时主动攻击10组以上的敌人并全部击败 | 30 |
| 击败稀有怪物便便怪王 | 击败稀有怪物便便怪王 | 30 |
| 击败稀有怪物黄金便便蛇 | 击败稀有怪物黄金便便蛇 | 30 |
| 击败稀有怪物黄金梅卡机器 | 击败稀有怪物黄金梅卡机器 | 30 |
| 获得稀有物品最终武器手环 | 获得稀有物品最终武器手环 | 10 |
| 获得稀有物品最终战争项链 | 获得稀有物品最终战争项链 | 10 |
| 完整的龙物品 | 获得每只龙的某种物品 | 10 |
| 获得稀有物品龙手环 | 获得稀有物品龙手环 | 10 |
| 插入所有传送匣 | 启动所有传送器 | 25 |
| 解除所有护盾 | 解除所有的护盾 | 25 |
| 获得1000000枚金币 | 获得100万枚金币 | 25 |
| 完整收集物品图鉴 | 物品图鉴1～380号全部录入 | 25 |
| 完整收集怪物图鉴 | 怪物图鉴1～290号全部录入 | 25 |
| 装备所有梅卡德零件 | 获得全部9种梅卡德零件并完全强化 | 10 |

本作的成就按取得方法可以分为3类，第一类是剧情式成就(绿色部分)，这部分主要就是各种迷你游戏。其中部分迷你游戏还是有点难度的，不过就算玩家拿不到，只要留好存档便可日后再来挑战，流程还是可以继续推进的。这些迷你游戏在攻略中都有注明。

第二类是累计式成就(蓝色部分)，这部分成就的取得方法比较简单，但相当耗时。其中的重头戏，就是将全角色全影兽的等级全部练至最高级，老实说这个过程确实比较枯燥。其中全角色等级99级耗时最长，个人建议大家不必强求，因为日后中文版会推出隐藏迷宫的下载，在里面打宝练级会有乐趣得多。如果光是想练满影兽等级，用前面介绍的方法就可以了。如果你现在就想全部完成，个人的建议还是去南方孤岛打黄金便便蛇，配合麻痹球的话可以顺便累计背袭次数和遇袭次数。不过需要注意的是，在取得“某种战斗类型达最高等级”的成就时，最后一级(即99级)必须练出来，吃升级道具是不行的。怪物内哄发生100次可以用反复逃跑来快速达成。

第三类是隐藏要素式成就(白色部分)，这部分配合研究部分就能完成，难度并不大。只是怪物图鉴和物品图鉴比较麻烦，不少东西一旦错过就拿不到了，不过这些内容同样在前面的攻略中注明了。注意物品图鉴的第337号是需要在通关后的剧情中才能拿到的。而“同时主动攻击10组以上的敌人”的成就，建议在地下河流的“青蛙圣地”取得。




▲中文版和日版的成就虽然共通的，但说明文字却是用各自的语言书写的。

## 随机迷宫简要分析

2007年5月推出的日版《蓝龙》第4波下载，其主要内容就是随机迷宫，售价为300点微软点数(约合人民币30元)。目前中文版的相关服务还未正式开展，故此部分内容大家可以先预留着。

随机迷宫的出现位置是深渡区域，当玩家下载了这个内容后，原本处于画面上方的一个巨大立方体就会落下来，坐飞空艇便可飞入其中，这里就是随机迷宫。进入之后会有两个地点可以去，一个是シャッフルの洞窟，一个是シャッフルの番人。

首先来说说シャッフルの洞窟，这里就是随机迷宫。顾名思义，随机迷宫里的内容是完全随机的，包括敌人、出现道具、迷宫结构。不过多打上几遍就会发现一些规律，比如必定有一大一小两个BOSS、贤者の间和强者の间的宝箱只能二选一等等。随机迷宫里的敌人都是正常游戏中没有出现过的，不但实力超强，而且非常无耻，防护罩完全无效。开宝箱时如果被敌人偷袭，就会全员陷入异常状态，即使装了缎带也无法防止。而随机迷宫里的BOSS也是全新的，大BOSS共有8个，包括暗黑左拉、反击的吉拉拉、七彩便便王等等，每个BOSS都各有特色，在SUPER难度下更是强得夸张。打败这些BOSS后可以各拿到1个八角水晶，并出现传送点。收集齐8个八角水晶后，就可以获得シャッフルのカギ，这样就可以去シャッフルの番人开启隐藏宝箱了。里面是游戏中最强的BOSS——暗黑版的小龙、迈诺陶、凤凰和剑虎。同时面对这4个家伙还是颇为麻烦的，胜利之后可以拿到没有任何作用的シャッフルの纹章。

随机迷宫里增加了大量全新道具，其中不乏强力装备，如最终决战戒指，还有真红、漆黑、苍天、白银系的装备。而最强装身具要属シャッフル套装，这件套装分为シャッフルのカブト、シャッフルのコテ、シャッフルのムネアテ，如果只装备其中一个就是渣。但三件同时装备的话就天下无敌了。里面还有一些非实用性的道具，如可以随时倾听各种音乐的八音盒、效果不明的8种谜之药。总的来说这300点还算花得值，而且在迷宫里冒险也可以顺便练级，只是由于没有记忆点，所以过一段时间最好出去记录一下，免得发生悲剧。

终极强敌登场！





# 怪物图鉴



001



002



003



004



005

006



007



008



009



010



011



012



013



014



015



016



017



018



019



020



021



022



023



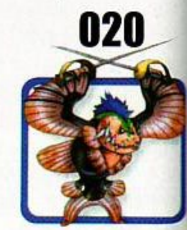
024



025



026



027

卷首特稿
特别企划
经典巡礼
典藏攻略
极限研究

## 全护盾一览

### 蓝色护盾

| 地点 | 数量 |
|---|---|
| 古代遗迹洞穴 | 门×1、宝箱×1 |
| 罗特荒野・东 | 宝箱×1 |
| 荒野的羊族营地 | 宝箱×1 |
| 钻洞机器・2楼 | 宝箱×1 |
| 古代医院遗迹・2楼 | 门×1 |
| 海底洞穴 | 宝箱×1 |
| 基普拉露城堡闹区・城门 | 宝箱×1 |
| 基普拉露城・地下1楼・梅卡德研究所 | 宝箱×1 |
| 亚路马鲁村 | 宝箱×1 |
| 帕罗伊镇 | 宝箱×3 |
| 地下河流 | 门×1 |
| 梅卡基地・2楼 | 门×1 |
| 高空梅卡基地・2楼 | 门×2 |

### 黑色护盾

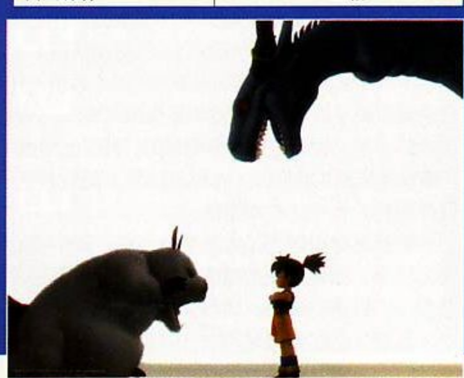
| 地点 | 数量 |
|---|---|
| 莫尔村 | 宝箱×1 |
| 流放森林洞穴 | 宝箱×1 |
| 古代工厂 | 门×1 |
| 食人森林 | 宝箱×1 |
| 拉鲁山脉的营地 | 宝箱×1 |
| 古老立方体・内部 | 门×2 |
| 梅卡基地・1楼 | 宝箱×1 |
| 梅卡基地・3楼 | 宝箱×2 |
| 高空梅卡基地・2楼 | 门×1 |
| 凯拉索村 | 宝箱×1 |
| 海立方体・第3层 | 门×1 |
| 海立方体・最深层 | 门×1 |
| 梅卡机器立方体 | 宝箱×2 |

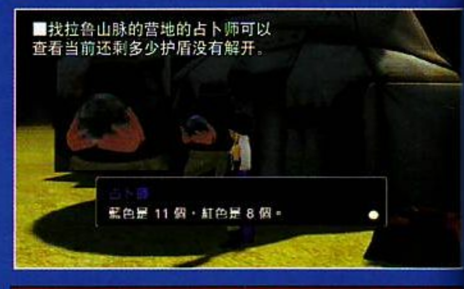
### 白色护盾

| 地点 | 数量 |
|---|---|
| 古代医院遗迹・1楼 | 门×1 |
| 古代医院遗迹・3楼 | 门×1 |
| 莫尔村 | 宝箱×1 |
| 基普拉露城・地下1楼・地下廊下 | 宝箱×1 |
| 古代工厂 | 宝箱×1 |
| 古代监狱・死亡壕沟 | 宝箱×2 |
| 帕契斯镇 | 宝箱×2 |
| 帕契斯镇・地下层 | 门×1 |
| 狂食树怪之村 | 宝箱×1 |
| 梅卡基地・2楼 | 门×1 |
| 高空梅卡基地・2楼 | 门×2 |

### 绿色护盾

| 地点 | 数量 |
|---|---|
| 罗特荒野・西 | 宝箱×1 |
| 死亡森林 | 门×1 |
| 库鲁山脉 | 宝箱×1 |
| 亚路马鲁村 | 宝箱×1 |
| 怀尔高原 | 宝箱×1 |
| 食人森林 | 宝箱×1 |





■找拉鲁山脉的营地的占卜师可以查看当前还剩多少护盾没有解开。

### 红色护盾

| 地点 | 数量 |
|---|---|
| 库鲁山脉 | 门×1 |
| 莫尔村 | 宝箱×1 |
| 基普拉露城・2楼・中庭 | 宝箱×1 |
| 基普拉露城・地下1楼・地下廊下 | 宝箱×1 |
| 基普拉露城・地下1楼・休息室 | 宝箱×1 |
| 流放森林洞穴 | 宝箱×1 |
| 地下河流 | 宝箱×1 |
| 古代工场 | 宝箱×1 |
| 怀尔高原 | 宝箱×1 |
| 梅卡基地・2楼 | 门×1 |
| 高空梅卡基地・2楼 | 门×1 |





028 029 030 031 032 033 034

035 036 037 038 039 040 041








042 043 044 045 046 047 048










049 050 051 052 053 054 055

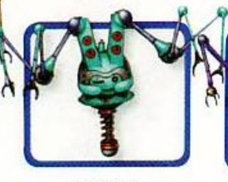
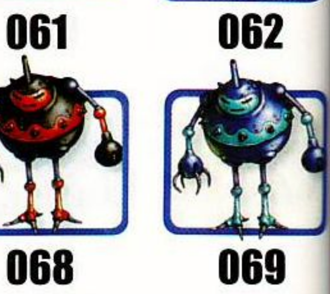
# 物品图鉴

物品图鉴有着错过就不能补齐的物品，这些在攻略中已经特别注明。很多物品的入手方法都不止一种，这里只给出最简单的途径。注意在下载内容的随机迷宫中有机会拿到任何装饰品，但拿到的装饰品不会算到图鉴中。另外下载新增道具并不影响成就的获得。

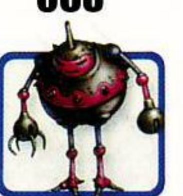
| 序号 | 物品名称 | 取得方法 |
|---|---|---|
| 001 | 药 | 道具店有售 |
| 002 | 高级药 | 道具店有售 |
| 003 | 超高级药 | 道具店有售 |
| 004 | 魔法药 | 道具店有售 |
| 005 | 高级魔法药 | 道具店有售 |
| 006 | 超高级魔法药 | 道具店有售 |
| 007 | 光之结晶 | 道具店有售 |
| 008 | 巨大光之结晶 | 道具店有售 |
| 009 | 影之结晶 | 道具店有售 |
| 010 | 巨大影之结晶 | 道具店有售 |
| 011 | 凤凰爪 | 道具店有售 |
| 012 | 凤凰羽毛 | 各地的宝箱中 |
| 013 | 极光水滴 | 诺鲁塔村 |
| 014 | 禁忌结晶 | 将香蕉交给拉鲁山脉的营地的猴子 |
| 015 | 大蒜 | 道具店有售 |
| 016 | 超级大蒜 | 道具店有售 |
| 017 | 莎莉雅的饼干 | 剧情道具 |
| 018 | 发光小麦粉 | 梅卡机器立方体的道具店有售 |
| 019 | 微风巧克力 | 梅卡机器立方体的道具店有售 |
| 020 | 解毒药 | 道具店有售 |
| 021 | 消除恶臭袋 | 道具店有售 |
| 022 | 解除麻痹药 | 道具店有售 |
| 023 | 止晕眩药 | 道具店有售 |
| 024 | 公主之吻 | 道具店有售 |
| 025 | 解除石化剂 | 道具店有售 |
| 026 | 精神回复波 | 道具店有售 |
| 027 | 灵体回复器 | 道具店有售 |
| 028 | 万能药 | 各地的宝箱中 |
| 029 | 刺刺草 | 各地的宝箱中 |
| 030 | 刺刺藤 | 各地的宝箱中 |
| 031 | 刺刺树 | 各地的宝箱中 |
| 032 | 红宝石 | 各地的宝箱中 |
| 033 | 巨大红宝石 | 各地的宝箱中 |
| 034 | 高纯度红宝石 | 各地的宝箱中 |
| 035 | 绿宝石 | 各地的宝箱中 |
| 036 | 巨大绿宝石 | 各地的宝箱中 |
| 037 | 高纯度绿宝石 | 各地的宝箱中 |
| 038 | 蓝宝石 | 各地的宝箱中 |
| 039 | 巨大蓝宝石 | 各地的宝箱中 |
| 040 | 高纯度蓝宝石 | 各地的宝箱中 |
| 041 | 紫水晶 | 各地的宝箱中 |
| 042 | 巨大紫水晶 | 各地的宝箱中 |
| 043 | 高纯度紫水晶 | 各地的宝箱中 |
| 044 | 青蛙药 | 各地的宝箱中 |
| 045 | 中毒粉 | 各地的宝箱中 |
| 046 | 昏睡药 | 各地的宝箱中 |
| 047 | 青蛙饮料 | 各地的宝箱中 |
| 048 | 活力饮料 | 各地的宝箱中 |
| 049 | 魔法饮料 | 各地的宝箱中 |
| 050 | 小偷手册 | 各地的宝箱中 |
| 051 | 三棱镜 | 各地的宝箱中 |
| 052 | 连续草 | 各地的宝箱中 |
| 053 | 交换针 | 各地的宝箱中 |
| 054 | 葛克饮料 | 各地的宝箱中 |
| 055 | 戴比饮料 | 各地的宝箱中 |
| 056 | 七彩风 | 各地的宝箱中 |
| 057 | 七彩龙卷风 | 各地的宝箱中 |
| 058 | 古生物鳞片 | 各地的宝箱中 |
| 059 | 古生物羽毛 | 各地的宝箱中 |
| 060 | 永久机关碎片 | 各地的宝箱中 |
| 061 | 坏掉的永久机关 | 各地的宝箱中 |
| 062 | 透明药 | 各地的宝箱中 |
| 063 | 高级透明药 | 各地的宝箱中 |
| 064 | 提升攻击力胶囊 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 065 | 提升魔法攻击力胶囊 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 066 | 提升防御力胶囊 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 067 | 提升魔法防御力胶囊 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 068 | 提升敏捷度胶囊 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 069 | 肌肉增强剂 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 070 | 提升生命值胶囊 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 071 | 提升法力值胶囊 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 072 | 强力提升生命值胶囊 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 073 | 强力提升法力值胶囊 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 074 | 黄金永久机关 | 从黄金梅卡机器身上偷取，打败黄金梅卡机器后也能拿到 |
| 075 | 魔法剑士之心 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 076 | 铠战士之心 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 077 | 武僧之心 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 078 | 刺客之心 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 079 | 黑魔法师之心 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 080 | 白魔法师之心 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 081 | 护盾法师之心 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 082 | 力魔法师之心 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 083 | 全能战士之心 | 各地的宝箱中，或找鸟山明交换 |
| 084 | 万众之心 | 古老立方体·深处·锅炉室的宝箱，月雷射最高级的奖品也是它 |
| 085 | 黄金便便 | 从便便怪王身上偷取，打败便便怪王后也能拿到 |
| 086 | 白LV1/治愈术之书 | 魔法书店有售 |
| 087 | 白LV1/解毒术之书 | 魔法书店有售 |





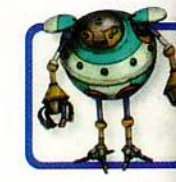



056 057 058 059 060 061 062









063 064 065 066 067 068 069









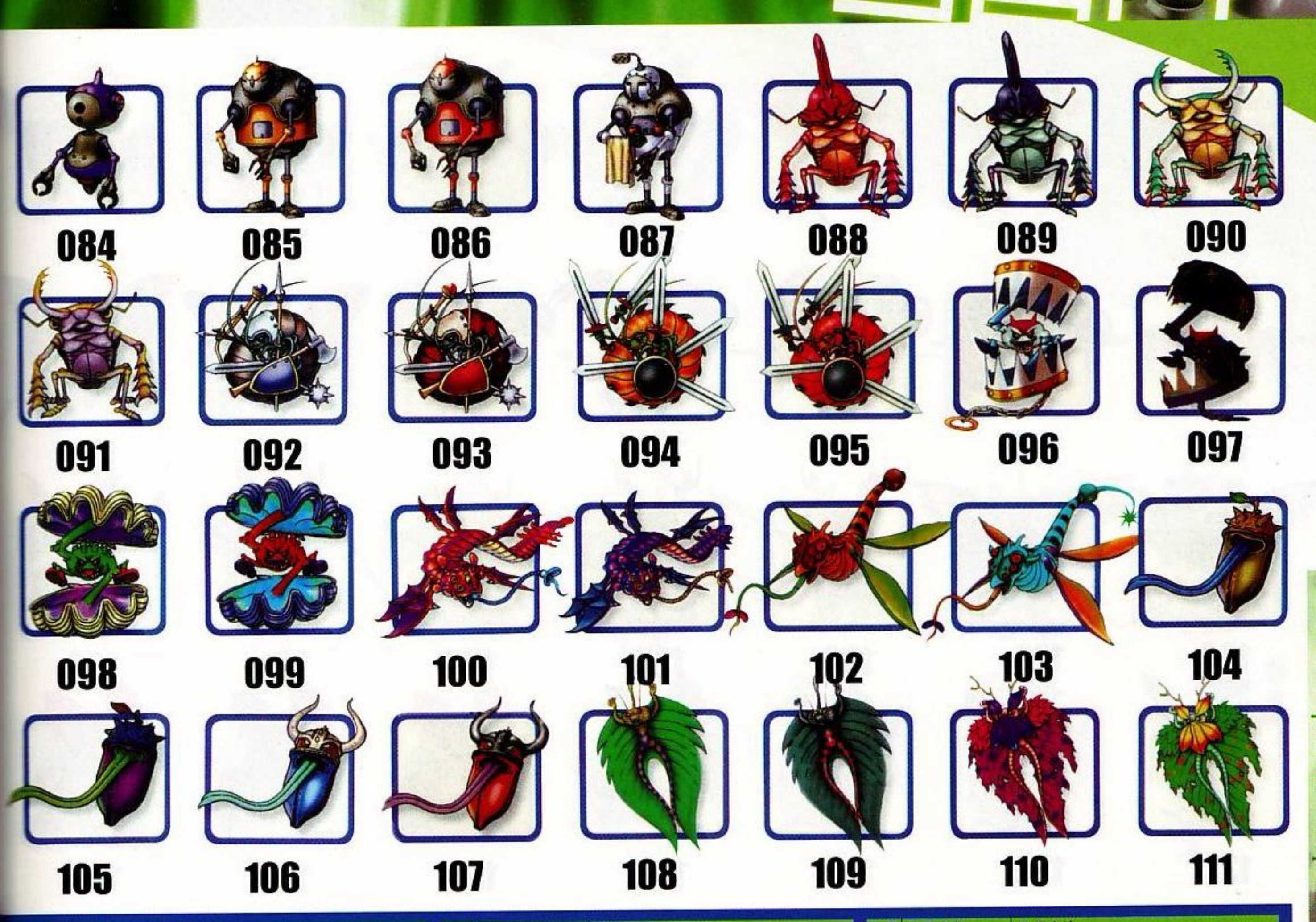
070 071 072 073 074 075 076

077 078 079 080 081 082 083

| 序号 | 物品名称 | 取得方法 |
|---|---|---|
| 088 | 白LV1/闪耀术之书 | 魔法书店有售 |
| 089 | 白LV2/除蛙术之书 | 魔法书店有售 |
| 090 | 白LV2/全体治愈术之书 | 魔法书店有售 |
| 091 | 白LV2/再生术之书 | 魔法书店有售 |
| 092 | 白LV3/强治愈术之书 | 魔法书店有售 |
| 093 | 白LV3/复活术之书 | 魔法书店有售 |
| 094 | 白LV3/中止术之书 | 魔法书店有售 |
| 095 | 白LV4/平麻术之书 | 魔法书店有售 |
| 096 | 白LV4/强全体治愈术之书 | 魔法书店有售 |
| 097 | 白LV4/强闪耀术之书 | 魔法书店有售 |
| 098 | 白LV5/超治愈术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 099 | 白LV5/强再生术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 100 | 白LV5/消去术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 101 | 白LV6/完全恢复之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 102 | 白LV6/超全体治愈术之书 | 帕契斯镇的宝箱中 |
| 103 | 白LV6/完全复活术之书 | 梅卡基地・2楼的宝箱中 |
| 104 | 黑LV1/火焰术之书 | 魔法书店有售 |
| 105 | 黑LV1/疾风术之书 | 魔法书店有售 |
| 106 | 黑LV1/水波术之书 | 魔法书店有售 |
| 107 | 黑LV2/地震术之书 | 魔法书店有售 |
| 108 | 黑LV2/吸收术之书 | 魔法书店有售 |
| 109 | 黑LV2/暗影术之书 | 魔法书店有售 |
| 110 | 黑LV3/强火焰术之书 | 魔法书店有售 |
| 111 | 黑LV3/强疾风术之书 | 魔法书店有售 |
| 112 | 黑LV3/强水波术之书 | 魔法书店有售 |
| 113 | 黑LV4/强地震术之书 | 魔法书店有售 |
| 114 | 黑LV4/强吸收术之书 | 魔法书店有售 |
| 115 | 黑LV4/强暗影术之书 | 魔法书店有售 |
| 116 | 黑LV5/超火焰术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 117 | 黑LV5/超疾风术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 118 | 黑LV5/超水波术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 119 | 黑LV6/超地震术之书 | 基普拉露城・地下1楼・地下廊下的宝箱中 |
| 120 | 黑LV6/超吸收术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 121 | 黑LV6/超暗影术之书 | 海立方体・最深层的宝箱中 |
| 122 | 力LV1/迟缓术之书 | 魔法书店有售 |
| 123 | 力LV1/昏睡术之书 | 魔法书店有售 |
| 124 | 力LV1/失准术之书 | 魔法书店有售 |
| 125 | 力LV2/加速术之书 | 魔法书店有售 |
| 126 | 力LV2/迷失术之书 | 魔法书店有售 |
| 127 | 力LV2/中毒术之书 | 魔法书店有售 |
| 128 | 力LV3/强迟缓术之书 | 魔法书店有售 |
| 129 | 力LV3/混乱术之书 | 魔法书店有售 |
| 130 | 力LV3/疏懒术之书 | 魔法书店有售 |
| 131 | 力LV4/强加速术之书 | 魔法书店有售 |
| 132 | 力LV4/青蛙术之书 | 魔法书店有售 |
| 133 | 力LV4/力量术之书 | 魔法书店有售 |
| 134 | 力LV5/超迟缓术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 135 | 力LV5/麻痹术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 136 | 力LV5/强身术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 137 | 力LV6/超加速术之书 | 帕契斯镇的宝箱中 |
| 138 | 力LV6/诅咒术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 139 | 力LV6/魔力术之书 | 梅卡基地・1楼的宝箱中 |
| 140 | 护LV1/盾牌术之书 | 魔法书店有售 |
| 141 | 护LV1/庇护术之书 | 魔法书店有售 |
| 142 | 护LV1/回复力提升术之书 | 魔法书店有售 |
| 143 | 护LV2/地裂术之书 | 魔法书店有售 |
| 144 | 护LV2/抵抗术之书 | 魔法书店有售 |
| 145 | 护LV2/障壁术之书 | 魔法书店有售 |
| 146 | 护LV3/强盾牌术之书 | 魔法书店有售 |
| 147 | 护LV3/强庇护术之书 | 魔法书店有售 |
| 148 | 护LV3/反射术之书 | 魔法书店有售 |
| 149 | 护LV4/强地裂术之书 | 魔法书店有售 |
| 150 | 护LV4/强抵抗术之书 | 魔法书店有售 |
| 151 | 护LV4/强障壁术之书 | 魔法书店有售 |
| 152 | 护LV5/超盾牌术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 153 | 护LV5/超庇护术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 154 | 护LV5/反射术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 155 | 护LV6/超地裂术之书 | 古代医院遗迹・1楼的宝箱中 |
| 156 | 护LV6/超抵抗术之书 | 梅卡机器立方体的魔法书店有售 |
| 157 | 护LV6/超障壁术之书 | 海立方体・最深层的宝箱中 |
| 158 | 石手环 | 古代遗迹洞穴的宝箱中 |
| 159 | 铜手环 | 罗特荒野・西的宝箱中 |
| 160 | 魔法结晶手环 | 古代医院遗迹里的宝箱中 |
| 161 | 银手环 | 古代医院遗迹・大厅的宝箱中 |
| 162 | 火之手环 | 拉果村的待解封宝箱中 |
| 163 | 水之手环 | 壁画谷・东边下层的宝箱中 |
| 164 | 风之手环 | 库鲁山脉的宝箱中 |
| 165 | 土之手环 | 死亡森林的宝箱中 |
| 166 | 试炼手环 | 大地图的宝箱中 |
| 167 | 米斯里鲁手环 | 基普拉露城的装饰品店有售 |
| 168 | 基普拉露手环 | 基普拉露城的装饰品店有售 |
| 169 | 巨人手环 | 亚路马鲁村・藏宝库最深处的宝箱中 |
| 170 | 超金属手环 | DISC 2，帕罗伊镇・警卫室的88号有售，错过就无法取得 |
| 171 | 古代战士手环 | 荒野羊族营地的宝箱中 |
| 172 | 白金手环 | 帕契斯镇的装饰品店有售 |
| 173 | 镜子手环 | 完成拉鲁山脉的营地的编织支线任务的奖品 |
| 174 | 水晶手环 | 食人森林的宝箱中 |
| 175 | 钻石手环 | 拉鲁山脉的营地的装饰品店有售 |
| 176 | 古代国王的手环 | 梅卡基地・2楼的宝箱中 |
| 177 | 重力控制手环 | 梅卡基地・4楼的宝箱中 |
| 178 | 永久机关手环 | 梅卡机器立方体的装饰品店有售 |
| 179 | 希蜜可的手环 | 古老立方体・深处的宝箱中 |
| 180 | 奈那的手环 | 古老立方体・深处的宝箱中 |
| 181 | 永恒手环 | 梅卡基地・3楼的宝箱中 |
| 182 | 无限手环 | 高空梅卡基地・3楼的宝箱中 |
| 183 | 生命手环 | 海立方体・第3层的宝箱中 |
| 184 | 生物破坏手环 | 高空梅卡基地・2楼的宝箱中 |
| 185 | 幽灵破坏手环 | 凯拉索村的宝箱中 |
| 186 | 魔法生物破坏手环 | 古代遗迹森林的宝箱中 |
| 187 | 机器破坏手环 | 海立方体・2楼的宝箱中 |
| 188 | 龙手环 | 五龙任务完成后村长的奖品 |



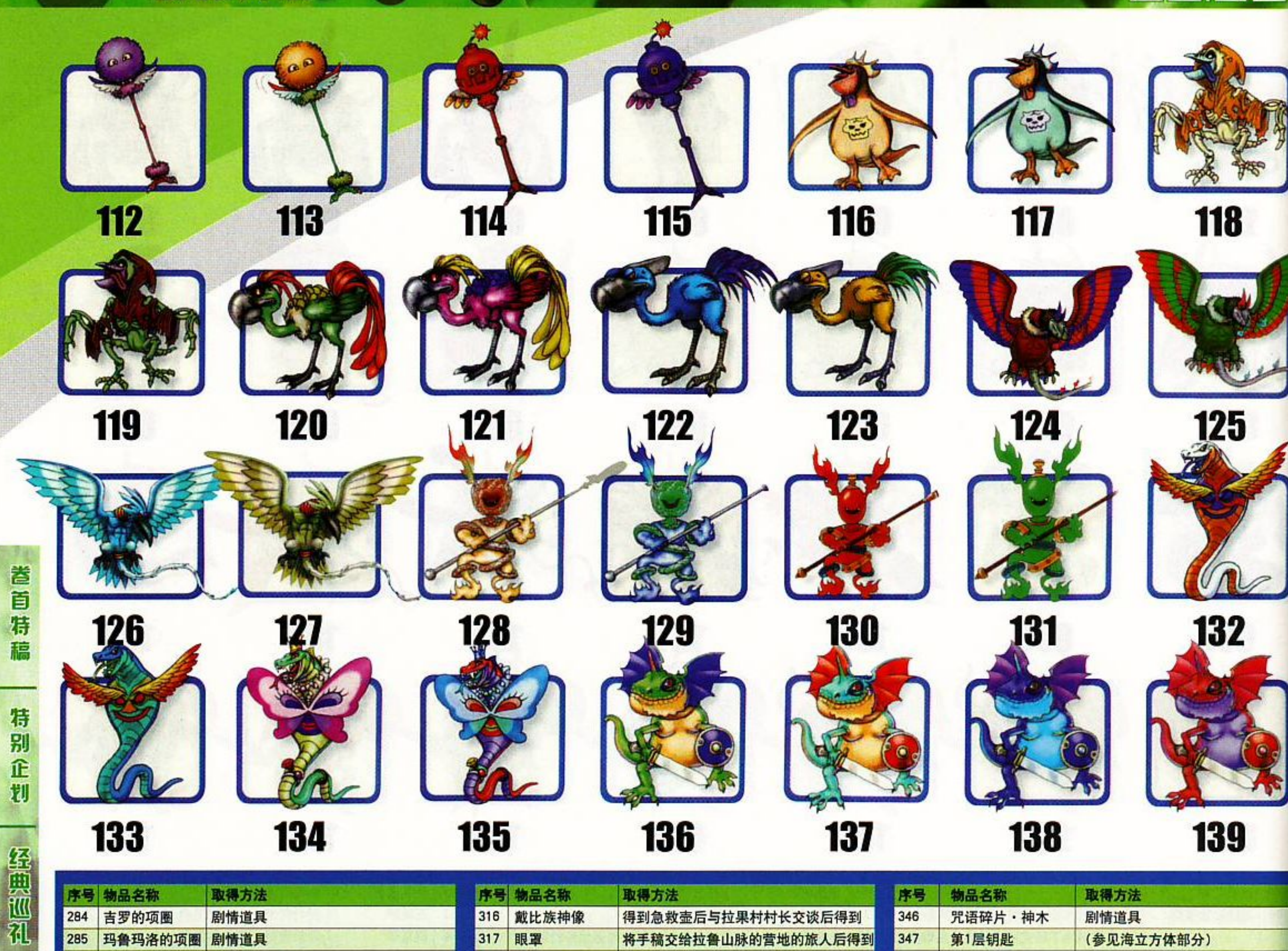
卷首特稿 特别企划 经典巡礼 典藏攻略 极限研究




| 序号 | 物品名称 | 取得方法 |
|---|---|---|
| 189 | 最终武器手环 | 神秘零件阿尔法、贝塔、伽玛凑齐后，找基普拉露城地下研究所所长谈话后取得 |
| 190 | 便便手环 | 基普拉露城堡闹区的蓝色宝箱中 |
| 191 | 七彩风手环 | 古老立方体・内部的宝箱中 |
| 192 | 七彩龙卷风手环 | 梅卡基地・4楼的宝箱中 |
| 193 | 石戒指 | 罗特荒野・东的宝箱中 |
| 194 | 铜戒指 | 钻洞机器的18号有售 |
| 195 | 魔法结晶戒指 | 古代医院遗迹・院长室的宝箱中 |
| 196 | 银戒指 | 古代医院遗迹・2楼的宝箱中 |
| 197 | 火之戒指 | 完成拉果村的祭拜巡礼支线任务后的奖品 |
| 198 | 水之戒指 | 死亡森林的宝箱中 |
| 199 | 风之戒指 | 大地图的宝箱中 |
| 200 | 土之戒指 | 死亡森林的宝箱中 |
| 201 | 试炼戒指 | 拉果村的待解封宝箱中 |
| 202 | 米斯里鲁戒指 | 基普拉露城的装饰品店有售 |
| 203 | 基普拉露戒指 | 基普拉露城的装饰品店有售 |
| 204 | 巨人戒指 | 雷射区的宝箱中 |
| 205 | 超金属戒指 | DISC 2，帕罗伊镇・警卫室的88号有售，错过就无法取得 |
| 206 | 古代战士戒指 | DISC 3，古代遗迹洞穴的宝箱中 |
| 207 | 白金戒指 | 帕契斯镇的装饰品店有售 |
| 208 | 镜子戒指 | 帕契斯镇・地下层的宝箱中 |
| 209 | 水晶戒指 | 食人森林的宝箱中 |
| 210 | 钻石戒指 | 拉鲁山脉的營地的装饰品店有售 |
| 211 | 古代国王的戒指 | 古代遗迹森林的宝箱中 |
| 212 | 重力控制戒指 | 莫尔村的宝箱中 |
| 213 | 永久机关戒指 | 梅卡机器立方体的装饰品店有售 |
| 214 | 希蜜可的戒指 | 古老立方体・深处的宝箱中 |
| 215 | 奈那的戒指 | 从古老立方体・深处的BOSS萨保最终版身上偷取，错过就再无法取得 |
| 216 | 永恒戒指 | 高空梅卡基地・2楼的宝箱中 |
| 217 | 无限戒指 | 海立方体・最深层的宝箱中 |
| 218 | 生命戒指 | 梅卡基地・最上阶的宝箱中 |
| 219 | 修的戒指 | 剧情道具 |
| 220 | 吉罗的戒指 | 剧情道具 |

| 序号 | 物品名称 | 取得方法 |
|---|---|---|
| 221 | 皇室戒指 | 剧情道具 |
| 222 | 全钻戒指 | 亚路马鲁村・藏宝库最深处的宝箱中 |
| 223 | 石项链 | 巨型梅卡德・光球之间的宝箱中(初次) |
| 224 | 铜项链 | 大地图的宝箱中 |
| 225 | 魔法结晶项链 | 古代医院遗迹・3楼的宝箱中 |
| 226 | 银项链 | 古代医院遗迹・3楼的宝箱中 |
| 227 | 火之项链 | 大地图的宝箱中 |
| 228 | 水之项链 | 海底洞穴的宝箱中 |
| 229 | 风之项链 | 壁画谷・东边上层的宝箱中 |
| 230 | 土之项链 | 死亡森林的宝箱中 |
| 231 | 试炼项链 | 库鲁山脉的宝箱中 |
| 232 | 米斯里鲁项链 | 基普拉露城的装饰品店有售 |
| 233 | 基普拉露项链 | 基普拉露城的装饰品店有售 |
| 234 | 巨人项链 | 在亚路马鲁村打败吉拉拉后从希拉希拉处拿到 |
| 235 | 超金属项链 | 帕罗伊镇的装饰品店有售 |
| 236 | 古代战士项链 | 地下河流的宝箱中 |
| 237 | 白金项链 | 帕罗伊镇的装饰品店有售 |
| 238 | 镜子项链 | 食人森林的宝箱中 |
| 239 | 水晶项链 | 在诺鲁塔村遇到鸟山明后，将极光水滴交给他便可得到 |
| 240 | 钻石项链 | 狂食树怪之村的装饰品店有售 |
| 241 | 古代国王的项链 | 梅卡基地・2楼的宝箱中 |
| 242 | 重力控制项链 | 古代遗迹森林的宝箱中 |
| 243 | 永久机关项链 | 梅卡机器立方体的装饰品店有售 |
| 244 | 希蜜可的项链 | 古老立方体・内部的宝箱中 |
| 245 | 奈那的项链 | 古老立方体・深处的宝箱中 |
| 246 | 永恒项链 | 高空梅卡基地・2楼的宝箱中 |
| 247 | 无限项链 | 高空梅卡基地・4楼的宝箱中 |
| 248 | 生命项链 | 高空梅卡基地・顶楼的宝箱中 |
| 249 | 青蛙项链 | 极光遗迹的宝箱中 |
| 250 | 古代魔法师项链 | 地下河流的宝箱中 |
| 251 | 太阳项链 | 西南方孤岛的宝箱中 |
| 252 | 最终战争项链 | 神秘零件1、2、3凑齐后，找基普拉露城地下研究所所长谈话后取得 |

| 序号 | 物品名称 | 取得方法 |
|---|---|---|
| 253 | 石耳环 | 罗特荒野・东的宝箱中 |
| 254 | 铜耳环 | 罗特荒野・西的宝箱中 |
| 255 | 魔法结晶耳环 | 大地图的宝箱中 |
| 256 | 银耳环 | 古代医院遗迹・3楼的宝箱中 |
| 257 | 火之耳环 | 壁画谷・西边的宝箱中 |
| 258 | 水之耳环 | 海底洞穴的宝箱中 |
| 259 | 风之耳环 | 死亡森林的宝箱中 |
| 260 | 土之耳环 | 库鲁山脉的宝箱中 |
| 261 | 试炼耳环 | 拉果村的待解封宝箱中 |
| 262 | 米斯里鲁耳环 | 基普拉露城的装饰品店有售 |
| 263 | 基普拉露耳环 | 基普拉露城的装饰品店有售 |
| 264 | 巨人耳环 | 雷射地带的宝箱中 |
| 265 | 超金属耳环 | 帕罗伊镇的装饰品店有售 |
| 266 | 古代战士耳环 | 古代工厂的宝箱中 |
| 267 | 白金耳环 | 帕契斯镇的装饰品店 |
| 268 | 镜子耳环 | 亚路马鲁村的宝箱中 |
| 269 | 水晶耳环 | 食人森林的宝箱中 |
| 270 | 钻石耳环 | 诺鲁塔村的装饰品店有售 |
| 271 | 古代国王的耳环 | 梅卡基地・3楼的宝箱中 |
| 272 | 重力控制耳环 | 梅卡基地・3楼的宝箱中 |
| 273 | 永久机关耳环 | 梅卡机器立方体的装饰品店有售 |
| 274 | 希蜜可的耳环 | 古老立方体・内部的宝箱中 |
| 275 | 奈那的耳环 | 从大沙漠的隐藏BOSS魅影龙身上偷取，错过就再无法取得 |
| 276 | 永恒耳环 | 莫尔村的宝箱中 |
| 277 | 无限耳环 | 海立方体・最深层的宝箱中 |
| 278 | 生命耳环 | 古代工厂的宝箱中 |
| 279 | 死亡耳环 | 死亡森林的宝箱中 |
| 280 | 庇护术耳环 | 基普拉露城・地下1楼・梅卡德研究所的宝箱中 |
| 281 | 盾牌术耳环 | DISC 1的最后参加庆功宴时得到士兵给的“特别优惠卷”，然后DISC 2开始后去咖啡店向士兵交谈取得，错过就再无法取得 |
| 282 | 克露克的项圈 | 剧情道具 |
| 283 | 修的项圈 | 剧情道具 |




| 序号 | 物品名称 | 取得方法 |
| --- | --- | --- |
| 284 | 吉罗的项圈 | 剧情道具 |
| 285 | 玛鲁玛洛的项圈 | 剧情道具 |
| 286 | 爱犬项圈 | 雷射区的宝箱中 |
| 287 | 领结 | DISC 2开始后找吉罗的爸爸拿到，大地图上的宝箱中也有 |
| 288 | 围巾 | 亚路马鲁村的宝箱中 |
| 289 | 丝巾 | 怀尔高原的宝箱中 |
| 290 | 花环 | (参见练级专用道具部分) |
| 291 | 缎带 | 食人森林的宝箱中 |
| 292 | 石鞋 | 食人森林的宝箱中 |
| 293 | 魔法鞋 | 帕罗伊镇的宝箱中 |
| 294 | 训练鞋 | 罗特荒野·东的宝箱中 |
| 295 | 橡胶底草鞋 | 海底洞穴的宝箱中 |
| 296 | 风神之鞋 | 古代工厂的宝箱中 |
| 297 | 尖头鞋 | 空无一物数200的奖励 |
| 298 | 踏影鞋 | 古代遗迹森林的宝箱中 |
| 299 | 古人之鞋 | 地下河流的宝箱中 |
| 300 | 芭蕾舞鞋 | 古代工厂的宝箱中 |
| 301 | 皮腰带 | 古代工厂的宝箱中 |
| 302 | 链子 | 基普拉露城·2楼·中庭的宝箱中 |
| 303 | 丝腰带 | 拉鲁山脉的营地的道具店有售 |
| 304 | 风神腰带 | 古代监狱·死亡壕沟的宝箱中 |
| 305 | 缠腰布 | 空无一物数100的奖励 |
| 306 | 冠军腰带 | 古代监狱·死亡壕沟的宝箱中 |
| 307 | 黑带 | (参见练级专用道具部分) |
| 308 | 庇护徽章 | 基普拉露城·地下1楼·休息室的宝箱中 |
| 309 | 盾牌徽章 | 高空梅卡基地·3楼的宝箱中 |
| 310 | 基普拉露宝石 | 完成亚路马鲁村事件后，再回到村子与库鲁库鲁交谈后取得 |
| 311 | 火之脐环 | 古代遗迹洞穴的宝箱中 |
| 312 | 水之脐环 | 罗特荒野·西的宝箱中 |
| 313 | 风之脐环 | 地下河流的宝箱中 |
| 314 | 土之脐环 | 亚路马鲁村·藏宝库·地下2楼 |
| 315 | 幽灵王的王冠 | 利用死亡森林的升级箱将幽灵王的信升级而得 |

| 序号 | 物品名称 | 取得方法 |
| --- | --- | --- |
| 316 | 戴比族神像 | 得到急救壶后与拉果村村长交谈后得到 |
| 317 | 眼罩 | 将手稿交给拉鲁山脉的营地的旅人后得到 |
| 318 | 古代辞典 | 初次登上巨型梅卡德后从宝箱中取得 |
| 319 | 光球 | 剧情道具 |
| 320 | 传送匣 | 剧情道具 |
| 321 | 发光液体 | 剧情道具 |
| 322 | 老树之魂 | 剧情道具 |
| 323 | 加彭之叶 | 剧情道具 |
| 324 | 页面剥落的书本 | 壁画谷·东边上层的宝箱中 |
| 325 | 福西拉的信 | 剧情道具 |
| 326 | 古代留声机 | 塔塔村克露克家里的宝箱中 |
| 327 | 时尚壶 | DISC 2开始时与基普拉露城壶之工坊的罗库罗贝师父对话取得 |
| 328 | 特别优惠卷 | DISC 1最后的庆功宴上，与咖啡馆老板对话和某位士兵对话就能取得，错过就再无法取得 |
| 329 | 起伏病的草药 | 森林的羊族营地的治病支线任务中取得 |
| 330 | 食谱 | DISC 3完成狂食树怪之村的事件后与莎莉雅对话取得 |
| 331 | 急救壶 | 拿到时尚壶并取得飞空艇后，与基普拉露城壶之工坊的罗库罗贝师父对话取得 |
| 332 | 幽灵王的信 | 流放森林洞穴的宝箱中 |
| 333 | 手稿 | 大地图的宝箱中 |
| 334 | 签名板 | 打败古代遗迹洞穴的便便怪王后的奖品 |
| 335 | 鸟山伯签名板 | 得到签名板后找鸟山明对话 |
| 336 | 香蕉 | 梅卡机器立方体的道具屋有售 |
| 337 | 稀奇的花 | 击败最终BOSS后在草地上调查入手 |
| 338 | 院长室的钥匙 | (参见古代医院遗迹部分) |
| 339 | 金库钥匙 | (参见古代医院遗迹部分) |
| 340 | 宝箱钥匙 | (参见古代医院遗迹部分) |
| 341 | 鱼形钥匙 | 剧情道具 |
| 342 | 六角水晶 | 剧情道具 |
| 343 | 电梯钥匙 | 剧情道具 |
| 344 | 牢房的钥匙 | 剧情道具 |
| 345 | 咒语碎片·花 | 剧情道具 |

| 序号 | 物品名称 | 取得方法 |
| --- | --- | --- |
| 346 | 咒语碎片·神木 | 剧情道具 |
| 347 | 第1层钥匙 | (参见海立方体部分) |
| 348 | 第2层钥匙 | (参见海立方体部分) |
| 349 | 第3层钥匙 | (参见海立方体部分) |
| 350 | 深海钥匙 | (参见海立方体部分) |
| 351 | 暖炉钥匙 | (参见凯拉索村部分) |
| 352 | 古代封印「月」 | 剧情道具 |
| 353 | 古代封印「太阳」 | 剧情道具 |
| 354 | 古代封印「无」 | 剧情道具 |
| 355 | 小型龙的牙齿 | 打败小型龙后的奖品 |
| 356 | 魅影龙的牙齿 | 打败魅影龙后的奖品 |
| 357 | 上古龙的牙齿 | 打败上古龙后的奖品 |
| 358 | 暴风雪龙的牙齿 | 打败暴风雪龙后的奖品 |
| 359 | 紫晶龙的牙齿 | 打败紫晶龙后的奖品 |
| 360 | 神秘零件阿尔法 | (参见神秘零件部分) |
| 361 | 神秘零件贝塔 | (参见神秘零件部分) |
| 362 | 神秘零件伽玛 | (参见神秘零件部分) |
| 363 | 神秘零件1 | (参见神秘零件部分) |
| 364 | 神秘零件2 | (参见神秘零件部分) |
| 365 | 神秘零件3 | (参见神秘零件部分) |
| 366 | 坏掉的护盾装置 | 剧情道具 |
| 367 | 蓝色装置 | 剧情道具 |
| 368 | 红色装置 | 剧情道具 |
| 369 | 绿色装置 | 剧情道具 |
| 370 | 白色装置 | 剧情道具 |
| 371 | 黑色装置 | 海立方体·最深层的宝箱中 |
| 372 | 锁定强化零件A | (参见梅卡德强化零件一览部分) |
| 373 | 锁定强化零件B | (参见梅卡德强化零件一览部分) |
| 374 | 飞弹强化零件A | (参见梅卡德强化零件一览部分) |
| 375 | 飞弹强化零件B | (参见梅卡德强化零件一览部分) |
| 376 | 外壳强化零件A | (参见梅卡德强化零件一览部分) |
| 377 | 外壳强化零件B | (参见梅卡德强化零件一览部分) |
| 378 | 雷射护盾零件 | (参见梅卡德强化零件一览部分) |
| 379 | 散热器零件 | (参见梅卡德强化零件一览部分) |
| 380 | 攻击力强化零件 | (参见梅卡德强化零件一览部分) |






# 怪物图鉴

怪物图鉴有着错过就不能补齐的敌人，这些在攻略中已经特别注明。很多怪物的出没地点不止一处，这里只会给出一两处地点。下载内容的随机迷宫中会有大量新增敌人，不过它们并不影响成就的获得。

| 序号 | 怪物名称 | 出现地 |
|---|---|---|
| 001 | 便便蛇 | 西南方孤岛 |
| 002 | 石便便蛇 | 西南方孤岛、库鲁山脉 |
| 003 | 铁便便蛇 | 西南方孤岛、梅卡基地 |
| 004 | 铜便便蛇 | 西南方孤岛、古代监狱·死亡壕沟 |
| 005 | 白金便便蛇 | 西南方孤岛 |
| 006 | 黄金便便蛇 | 南方孤岛 |
| 007 | 杂草便便蛇 | 西南方孤岛 |
| 008 | 鸟巢便便蛇 | 西南方孤岛 |
| 009 | 斑马便便蛇 | 西南方孤岛、古代遗迹森林 |
| 010 | 暗黑便便蛇 | 西南方孤岛 |
| 011 | 大便便怪 | 古代遗迹洞穴 |
| 012 | 超大便便怪 | 古代遗迹洞穴 |
| 013 | 便便怪王 | 古代遗迹洞穴的隐藏BOSS |
| 014 | 寄居蟹便便怪 | 海底洞穴 |
| 015 | 椰子蟹便便怪 | 海立方体 |
| 016 | 矿石寄居蟹 | 库鲁山脉 |
| 017 | 岩石寄居蟹 | 拉鲁山脉 |
| 018 | 魔法水母 | 海底洞穴 |
| 019 | 火魔法水母 | 帕契斯镇·地下层 |
| 020 | 蓝僧帽水母 | 地下河流 |
| 021 | 青僧帽水母 | 海立方体 |
| 022 | 飞鱼 | 湿地 |
| 023 | 喷射飞鱼 | 地下河流 |
| 024 | 战斗飞鱼 | 梅卡基地 |
| 025 | 音爆飞鱼 | 高空梅卡基地 |
| 026 | 鱼人 | 海底洞穴 |
| 027 | 强化鱼人 | 地下河流 |
| 028 | 狂暴鱼人 | 大冰原·北部 |
| 029 | 铠甲鱼人 | 海底洞穴、海岸道路 |
| 030 | 鳞甲鱼人 | 海立方体 |
| 031 | 幽灵蟹 | 湿地 |
| 032 | 变种幽灵蟹 | 库鲁山脉 |
| 033 | 邪魔幽灵蟹 | 帕契斯镇·地下层 |
| 034 | 山蟹 | 塔塔村周围地区 |
| 035 | 陆蟹 | 海岸道路 |
| 036 | 机器蟹 | 巨型梅卡德 |
| 037 | 电击机器蟹 | 梅卡基地 |
| 038 | 饿狼 | 古代医院遗迹 |
| 039 | 火狼 | 古代医院遗迹 |
| 040 | 冰狼 | 古代医院遗迹 |
| 041 | 风魔 | 由DISC 3的剧情BOSS地风灵分裂而成 |
| 042 | 地灵 | 由DISC 3的剧情BOSS地风灵分裂而成 |
| 043 | 古代蝗虫 | 罗特荒野·西 |
| 044 | 暴食蝗虫 | 通往基普拉露的道路 |
| 045 | 古代蟋蟀 | 拉果村·南 |
| 046 | 魔音蚱蜢 | 大沙漠 |
| 047 | 雾行者 | 库鲁山脉 |
| 048 | 毒雾行者 | 流放森林洞穴 |
| 049 | 泡泡璐玛 | 死亡森林 |
| 050 | 液态璐玛 | 海立方体 |
| 051 | 古代蝶 | 死亡森林 |
| 052 | 火焰蝶 | 古老立方体 |
| 053 | 启示蝶 | 罗特荒野·东部 |
| 054 | 死灵蝶 | 狂食树怪之村周围地区 |
| 055 | 警报机器 | 古代医院遗迹 |
| 056 | 巡哨机器 | 巨型梅卡德 |
| 057 | 新型警报机器 | 古代工厂 |
| 058 | 拦截机器 | 钻洞机器 |
| 059 | 扫荡机器 | 奈那要塞·4楼，由特攻梅卡机器召唤出来 |
| 060 | 维修机器 | 钻洞机器 |
| 061 | 快速维修机器 | 巨型梅卡德 |
| 062 | 改造机器 | 古代工厂 |
| 063 | 改造机器大王 | 高空梅卡基地 |
| 064 | 古代蝎 | 罗特荒野·西 |
| 065 | 剧毒蝎 | 库鲁山脉、塔塔村周围地区 |
| 066 | 硬壳机器蝎 | 巨型梅卡德 |
| 067 | 终极机器蝎 | 基普拉露平原 |
| 068 | 梅卡机器 | 钻洞机器 |
| 069 | 飞行梅卡机器 | 巨型梅卡德、古代工厂 |
| 070 | 格斗梅卡机器 | 古代工厂 |
| 071 | 战争梅卡机器 | 古代监狱·死亡壕沟 |
| 072 | 重装梅卡机器 | 古代工厂 |
| 073 | 特攻梅卡机器 | 奈那要塞·4楼 |
| 074 | 黄金梅卡机器 | 古代工厂的隐藏BOSS |
| 075 | 机器球 | 梅卡基地 |
| 076 | 强化机器球 | 高空梅卡基地 |
| 077 | 骷髅菜鸟 | 死亡森林 |
| 078 | 骷髅战士 | 死亡森林 |
| 079 | 骷髅红兵 | 帕契斯镇·地下层 |
| 080 | 骷髅黑卒 | 食人森林 |
| 081 | 骷髅首领 | 塔塔村 |
| 082 | 骷髅将军 | 由DISC 2帕契斯镇·地下层的剧情BOSS幻影骑士召唤出来 |
| 083 | 仆人梅卡机器A | 奈那要塞·5楼 |
| 084 | 歼灭机器 | 奈那要塞 |
| 085 | 仆人梅卡机器B | 奈那要塞·5楼 |
| 086 | 反击机器 | 奈那要塞 |
| 087 | 魔法消除机器 | 奈那要塞 |
| 088 | 古代甲虫 | 库鲁高原 |
| 089 | 吸血甲虫 | 古代遗迹森林 |
| 090 | 古代锹型虫 | 库鲁高原 |
| 091 | 利剪锹型虫 | 古代遗迹森林 |
| 092 | 当当 | 高空梅卡基地 |




| 序号 | 怪物名称 | 出现地 |
|---|---|---|
| 093 | 当当队长 | 基普拉露平原 |
| 094 | 锵锵 | 大沙漠 |
| 095 | 锵锵大王 | 大沙漠 |
| 096 | 铁牙 | 古代工厂 |
| 097 | 血牙 | 奈那要塞・1楼 |
| 098 | 贪婪蚌壳 | 海立方体 |
| 099 | 终极蚌壳 | 西方孤岛 |
| 100 | 食魂怪 | 基普拉露高原 |
| 101 | 食脑怪 | 古代遗迹森林 |
| 102 | 吸血怪 | 拉鲁山脉 |
| 103 | 吸能怪 | 大沙漠 |
| 104 | 食人橡实 | 死亡森林 |
| 105 | 饥饿橡实 | 食人森林 |
| 106 | 海盗橡实 | 海岸道路 |
| 107 | 电击橡实 | 大冰原・南部 |
| 108 | 绿色魔叶 | 基普拉露平原 |
| 109 | 剃刀魔叶 | 食人森林 |
| 110 | 枯魔叶 | 亚路马鲁村周围地区 |
| 111 | 橘斑魔叶 | 古代遗迹森林 |
| 112 | 妖艳怪 | 亚路马鲁村周围地区 |
| 113 | 迷恋怪 | 拉鲁山脉 |
| 114 | 飘浮炸弹 | 奈那要塞 |
| 115 | 高速炸弹 | 高空梅卡基地 |
| 116 | 凯子企鹅 | 亚路马鲁村・藏宝库 |
| 117 | 岩石企鹅 | 帕契斯镇周围地区、大冰原・北部 |
| 118 | 死亡企鹅 | 凯拉索村周围地区 |
| 119 | 死灵企鹅 | 大雪原 |
| 120 | 无赖鸟 | 壁画谷・西边、壁画谷・东边 |
| 121 | 酸蚀鸟 | 流放森林周围地区 |
| 122 | 蛇鸡鸟 | 基普拉露平原 |
| 123 | 大嘴鸟 | 拉鲁山脉 |
| 124 | 炽热鹫 | 壁画谷・东边 |
| 125 | 飓风鹫 | 古老立方体・深处 |
| 126 | 急冻鹰 | 大冰原・北部 |
| 127 | 雷鹰 | 拉鲁山脉・南部 |
| 128 | 喀吱精灵 | 罗特荒野・西部 |
| 129 | 喀拉精灵 | 大冰原・北部 |
| 130 | 轰隆精灵 | 古老立方体・内部 |
| 131 | 咻咻精灵 | 古代遗迹森林 |
| 132 | 鬼面蛇 | 塔塔村周围地区 |
| 133 | 人面蛇 | 地下河流 |
| 134 | 幻蝶蛇 | 塔塔村周围地区 |
| 135 | 不死之翼 | 古老立方体・内部 |
| 136 | 双足蜥蜴 | 罗特荒野・西 |
| 137 | 破坏蜥蜴 | 大峡谷・东边 |
| 138 | 蓝双足蜥蜴 | 拉鲁山脉 |
| 139 | 红双足蜥蜴 | 古老立方体・深处 |
| 140 | 铠甲蜥蜴 | 基普拉露平原 |
| 141 | 巨毒蜥蜴 | 亚路马鲁村周围地区 |
| 142 | 双足蜥蜴 | 罗特荒野・西部 |
| 143 | 火红巨蜥 | 古老立方体・深处 |
| 144 | 大地巨蜥 | 基普拉露高原 |
| 145 | 装甲巨蜥 | 拉鲁山脉・南部 |
| 146 | 绿爪龟 | 雷射区 |
| 147 | 冰河龟 | 大雪原 |
| 148 | 深海龟 | 西方孤岛 |
| 149 | 巨爪龟 | 古老立方体・内部 |
| 150 | 青蛙 | 地下河流 |
| 151 | 终极青蛙 | 地下河流 |
| 152 | 青蛙保镖 | 海立方体、狂食树怪之村周围地区 |
| 153 | 超级保镖 | 海立方体，打倒青蛙后青蛙保镖就会变身为超级保镖 |
| 154 | 法力之魂 | 塔塔村、通往基普拉露的道路 |
| 155 | 不实之怨 | 奈那要塞・2楼 |
| 156 | 固化之心 | 大冰原・北部 |
| 157 | 狂热之眼 | 古老立方体・内部 |
| 158 | 毒刺鼹鼠 | 雷射区 |
| 159 | 刺针鼹鼠 | 大雪原 |
| 160 | 火箭鼹鼠 | 古代监狱周围地区 |
| 161 | 旋转鼹鼠 | 怀尔高原 |
| 162 | 老鼠 | 死亡森林 |
| 163 | 基普拉露鼠 | 通往基普拉露的道路 |
| 164 | 监狱鼠 | 古代监狱・死亡壕沟 |
| 165 | 烟火鼠 | 古代工厂 |
| 166 | 爆竹鼠 | 雷射区 |
| 167 | 腐肉猴 | 食人森林 |
| 168 | 铁骨猴 | 雷射区 |
| 169 | 骨骸猴 | 食人森林，当腐肉猴与饿狼发生怪物内哄后出现 |
| 170 | 巡逻梅卡机器 | 巨型梅卡德、古代监狱・死亡壕 |
| 171 | 巡逻梅卡机器改造版 | 梅卡基地 |
| 172 | 好斗机器 | 奈那要塞・3楼 |
| 173 | 狂暴机器 | 古老立方体・深处 |
| 174 | 防御梅卡机器 | 古代工厂 |
| 175 | 白盾机器 | 大冰原・北部 |
| 176 | 舞盾机器 | 高空梅卡基地 |
| 177 | 火盾机器 | 奈那要塞 |
| 178 | 神盾机器 | 古老立方体・内部 |
| 179 | 伤心鬼 | 古代医院遗迹、东方孤岛 |
| 180 | 好心鬼 | 古代监狱・死亡壕沟、东方孤岛 |
| 181 | 电波鬼 | 东方孤岛 |
| 182 | 超级电波鬼 | 古老立方体・内部、东方孤岛 |
| 183 | 胖胖饿鬼 | 古代工厂 |
| 184 | 暴风恶鬼 | 食人森林 |
| 185 | 杀手恶鬼 | 古老立方体・深处 |
| 186 | 掏心恶鬼 | 古老立方体・内部，由智者之魂召唤出来 |
| 187 | 盗贼幽灵 | 死亡森林 |
| 188 | 山贼幽灵 | 死亡森林 |
| 189 | 忍者幽灵 | 奈那要塞 |
| 190 | 刺客幽灵 | 古老立方体・内部 |
| 191 | 猎鹰之眼 | 壁画谷・西边 |
| 192 | 暗黑之眼 | 壁画谷・东边 |
| 193 | 闪电之眼 | 大沙漠 |
| 194 | 猎人幽灵 | 库鲁高原 |
| 195 | 寻宝幽灵 | 大峡谷・东边、古代监狱周围地区 |
| 196 | 射手幽灵 | 死亡森林 |
| 197 | 狙击手幽灵 | 古代遗迹森林 |

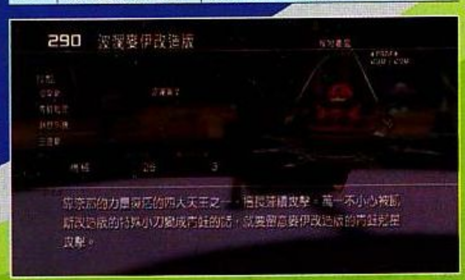
196 197 198 199 200 201 202

203 204 205 206 207 208 209

210 211 212 213 214 215 216

217 218 219 220 221 222 223

| 序号 | 怪物名称 | 出现地 |
|---|---|---|
| 198 | 亡者之剑 | 古代医院遗迹 |
| 199 | 媚惑妖刀 | 古老立方体·内部，由智者之魂召唤出来 |
| 200 | 懊悔之矛 | 奈那要塞 |
| 201 | 学者之魂 | 大冰原北部 |
| 202 | 智者之魂 | 古老立方体·内部 |
| 203 | 远古预言 | 奈那要塞·2楼 |
| 204 | 远古恶兆 | 海立方体 |
| 205 | 棕熊 | 库鲁高原 |
| 206 | 白熊 | 大雪原 |
| 207 | 独角熊 | 雷射区 |
| 208 | 雷角熊 | 大冰原·南部 |
| 209 | 梅卡机器队长的头 | 古代监狱·死亡壕沟 |
| 210 | 保全机器·A部分 | 高空梅卡基地，由保全机器分离而成 |
| 211 | 梅卡机器队长的身体 | 古代监狱·死亡壕沟 |
| 212 | 保全机器·B部分 | 高空梅卡基地，由保全机器分离而成 |
| 213 | 梅卡机器队长 | 古代监狱·死亡壕沟，由梅卡机器队长的头和身体合体而成 |
| 214 | 保全机器 | 高空梅卡基地 |
| 215 | 镇暴者 | 古老立方体·深处 |
| 216 | 镇压者 | 古老立方体·深处 |
| 217 | 双斧机械兵 | 巨型梅卡德 |
| 218 | 黑斧机械兵 | 梅卡基地、高空梅卡基地 |
| 219 | 双矛机械兵 | 古代工厂 |
| 220 | 巨枪机械兵 | 古老立方体·深处 |
| 221 | 发光之首 | 古老立方体·深处 |
| 222 | 灾难之首 | 古老立方体·深处 |
| 223 | 魔力蛋 | 梅卡基地 |
| 224 | 机械蛋 | 高空梅卡基地 |
| 225 | 食铁虎 | 通往基普拉露的道路 |
| 226 | 食金虎 | 亚路马鲁村·藏宝库 |
| 227 | 乌鸦豹 | 奈那要塞 |
| 228 | 短毛狮 | 古代遗迹森林 |
| 229 | 冰巨人 | 大冰原南部 |
| 230 | 石英巨人 | 海立方体 |
| 231 | 石巨人 | 奈那要塞 |
| 232 | 黄金巨人 | 亚路马鲁村·藏宝库 |
| 233 | 剑灵 | 死亡森林、东方孤岛 |
| 234 | 黑灵 | 古代监狱·死亡壕沟、东方孤岛 |
| 235 | 灰灵 | 海立方体、库鲁山脉、东方孤岛 |
| 236 | 焰灵 | 东方孤岛 |
| 237 | 长毛象 | 古代监狱周围地区 |
| 238 | 白化长毛象 | 凯拉索村周围地区 |
| 239 | 火炮护卫 | 大冰原·北部 |
| 240 | 火枪护卫 | 古老立方体·深处 |
| 241 | 凶之壁画 | 壁画谷·西边、壁画谷·东边 |
| 242 | 恶之壁画 | 壁画谷·西边 |
| 243 | 毒之壁画 | 壁画谷·东边 |
| 244 | 乱之壁画 | 壁画谷·东边 |
| 245 | 四头蛇怪 | 海底洞穴 |
| 246 | 火焰蛇怪 | 古老立方体·内部 |
| 247 | 地狱蛇怪 | 流放森林洞穴 |
| 248 | 石化蛇怪 | 古代遗迹森林 |
| 249 | 沙漠蜈蚣 | 大沙漠 |
| 250 | 雪地蜈蚣 | 大雪原 |
| 251 | 机械蜈蚣 | 雷射区 |
| 252 | 小型龙 | 地下河流，五龙之一 |
| 253 | 上古龙 | 库鲁山脉，五龙之一 |
| 254 | 火龙 | 古老立方体·深处，剧情BOSS |
| 255 | 魅影龙 | 大沙漠，五龙之一 |
| 256 | 暴风雪龙 | 凯拉索村周围地区，五龙之一 |
| 257 | 紫晶龙 | 海岸道路，五龙之一 |
| 258 | 吉拉拉 | 亚路马鲁村·藏宝库，剧情BOSS |
| 259 | 吉拉拉的手下 | 亚路马鲁村·藏宝库，剧情敌人 |
| 260 | 巨型维修机器 | 钻洞机器，剧情敌人 |
| 261 | 迷你恐龙 | 罗特荒野·西，剧情BOSS |
| 262 | 极光巨龙 | 极光遗迹，隐藏BOSS |
| 263 | 双头狼 | 古代医院遗迹，剧情BOSS |
| 264 | 地风灵 | 拉鲁山脉·南部，剧情BOSS |
| 265 | 幽灵王 | 死亡森林，剧情BOSS |
| 266 | 无头骑士 | 通往基普拉露的道路，剧情BOSS |
| 267 | 火麒麟 | 帕罗伊镇神殿地下，剧情BOSS |
| 268 | 机械海龙 | 海立方体，隐藏BOSS |
| 269 | 铁巨人 | 诺鲁塔村，剧情BOSS |
| 270 | 钢巨人 | 高空梅卡基地，隐藏BOSS |
| 271 | 狂食树怪 | 狂食树怪之村，剧情BOSS |
| 272 | 幽灵狂食树怪 | 东方孤岛，隐藏BOSS |
| 273 | 幻影骑士 | 帕契斯镇·地下仓库，剧情BOSS |
| 274 | 幻影骑士改造版 | 梅卡基地，隐藏BOSS |
| 275 | 合体梅卡机器 | 奈那要塞，剧情BOSS |
| 276 | 地鲛 | 奈那要塞，剧情BOSS |
| 277 | 地鲛 | 奈那要塞，剧情BOSS |
| 278 | 地鲛 | 古代遗迹森林，隐藏BOSS |
| 279 | 机械暴龙 | 古老立方体，剧情BOSS |
| 280 | 萨保 | 巨型梅卡德，剧情BOSS |
| 281 | 萨保改造版 | 奈那要塞，剧情BOSS |
| 282 | 萨保最终版 | 古老立方体，剧情BOSS |
| 283 | 沉默库恩 | 巨型梅卡德，剧情BOSS |
| 284 | 沉默库恩改造版 | 奈那要塞，剧情BOSS |
| 285 | 热浪萨伊 | 巨型梅卡德，剧情BOSS |
| 286 | 热浪萨伊改造版 | 奈那要塞，剧情BOSS |
| 287 | 怒涛凯斯 | 巨型梅卡德，剧情BOSS |
| 288 | 怒涛凯斯改造版 | 奈那要塞，剧情BOSS |
| 289 | 波澜麦伊 | 巨型梅卡德，剧情BOSS |
| 290 | 波澜麦伊改造版 | 奈那要塞，剧情BOSS |



224 225 226 227 228 229 230

231 232 233 234 235 236 237

238 239 240 241 242 243 244

245 246 247 248 249 250 251

## Eternity

歌：Ian Gillan
作词：坂口博信
作曲：植松伸夫

我相信很多年后我们都会逐渐忘记这个游戏，包括主人公的姓名、最终BOSS的样子，甚至是游戏的大致剧情。惟有这首BOSS战专用的歌曲，却是很难将其忘掉的。你可以说它很难听，但不可否认它的确给人留下很深刻的印象。

※Fear and awe in your eyes
Show you what you can't see
Reaching hands, you are blind
Staring down eternity

Fear and awe in your eyes
Without us you can't see
Searching hands, you are blind
Staring down eternity

Hope, despair in your mind
Without us you are free
Seek now what you cannot find
Staring through eternity

※※A light shining on my heart
A memory of togotten love
Rays burning through the clouds
Down from the sky up above
This is the beginning

Here's where it all gets started
Under the sky above

This is the beginning
Here's where it all gets started
Under the sky above

This is the beginning
Move on it's all been started
Fear what you'll learn to love

(※REPEAT)
(※※REPEAT)

This is the beginning
Long ago it's all been started
Under the sky above

No time for beginning
Finish what you have started
Fear's what you'll learn to love

## 私の泪と空

歌：川澄绫子
作词：坂口博信
作曲：植松伸夫

《蓝龙》当之无愧地是X360的顶级大作，但这首主题歌给人的印象却全然没有气势。不过如果你玩过游戏的话，就一定能够深刻体会到坂口博信选择它作为主题歌的用意。游戏中做戒指时的BGM正是它的混音版，这同样是神曲级别的作品。

坏れた蛇口　穴のあいた水风船
泪が　止まらない时を　永远と感じる

消え去る枯叶　土に返るぬくもり
胸が　缔め付けられて　时がとまる

あふれた泪は　大きくなって
川になって　海になって
星になって　空になる

手の届かない　宙になる

ひとりきりで屈む
气がつけば水溜り
泪がもう一粒
音だけが闻こえる

消えゆく夕日　深い青に戻る
心が　冻りつくように　想いがのびる

こぼれた泪は　见えなくなって
土になって　森になって
星になって　空になる
どこまでも远い　宙になる

あふれた泪は　大きくなって
川になって　海になって
星になって　空になる
手の届かない　宙になる

## 其他支线

1.塔塔村的地上有不少发光的亮点在移动，调查的话可以拿到道具。

2.在流放森林洞穴原来BOSS战的地方，解开红色护盾可以拿到幽灵王的信。之后去死亡森林，解开绿色护盾的障壁后可以找到升级箱，利用它可以将幽灵王的信升级为幽灵王的王冠。

3.东边海上的黄色十字标记是东方孤岛。岛上会遇到HP高达13000点的BOSS幽灵狂食树怪。这个BOSS身上有缎带，钱也不少。将其打败后可以拿到散热器零件。幽灵狂食树怪可以反复挑战，也就是说缎带可以反复偷盗，而装上幽灵王的王冠后来赚钱也是不错的。

4.坐飞空艇往大地图的西、南、西南搜索，不难找到西方孤岛、南方孤岛、西南方孤岛。在西方孤岛上可以找到神秘零件3，在南方孤岛上可以遇到珍稀敌人黄金便便蛇，打死它后可以获得1010点EXP和10点SP，同时可以解除成就。在西南方孤岛可以遇到各种便便蛇，包括珍贵怪物白金便便蛇，打死它可以拿到800点EXP和20点SP。

5.飞空艇的强化基地——梅卡德停机坪就在拉鲁山脉的营地旁边。若取得全部强化零件并完成强化，即可解开对应的成就。



# RIDGE RACER™ 6




文 ROCK 编 十六夜 美编 菲菲

| 山脊赛车 6 | NBGI | RAC |
|---|---|---|
| X360 Ridge Racer6 | | 日版 |
| 2005年11月17日 | 1~2人 | 6980日元 |
| 无对应周边 | | 推荐玩家年龄：全年龄 |

# 系统介绍

## 画面介绍

### 1 赛道地图

显示玩家所处赛道的缩略图，最大的意义在于玩家能够直观地看到路线的变化。在后面的赛道具体攻略中玩家可以熟记标出的喷射点的位置，这样就能在以后的比赛中更为轻松地积攒氮气了。

### 2 后视镜

只有选择车内视点才能在屏幕上方看到后视镜。后视镜的真正作用在于随时查看身后对手的动向（比如与对手之间的距离以及对手是否发动氮气喷射等），观察对手的前进路线，以便提前封挡。

### 3 现在排名/参赛数

本作玩家只有获得第一才能成功完成比赛进入下一个赛道，因此排名对玩家的意义并不是很大。

### 4 单圈时间

显示玩家本圈所使用的时间，打破纪录的话会用红色字体表示。

### 5 氮气槽

用来显示玩家赛车积攒的氮气值。赛车最多能够积攒3级氮气，而只要氮气值超过1级，就能够发动氮气喷射。

### 6 时间统计

用于提示玩家与对手的差距。当玩家处于第一名时显示的是与第二名的差距，而如果玩家不处于领先位置则显示与目前第一名的差距。

### 7 剩余时间

当有赛车率先通过终点后，其余玩家就会显示剩余时间。

### 8 速度仪

表示发动机转速、时速以及档位。

## 基本操作

| 左摇杆/十字键 | 控制赛车、控制游标 |
|---|---|
| A键 | 油门 |
| B键 | 观察后方 |
| X键 | 刹车 |
| Y键 | 变换视点 |
| LB键 | 降挡(MT模式下) |
| LT | 2级氮气喷射 |
| RB | 升挡(MT模式下) |
| RT | 氮气喷射 |
| START | 暂停 |
| Xbox键 | 调出系统菜单 |

## 关于赛车种类

游戏中所有赛车都能够在速度达到一定程度后实现甩尾，但根据赛车种类的不同，甩尾的幅度、赛车的控制等各种要素都会出现很大的差别，下面就是游戏中3种赛车的整体区别：

| | |
|---|---|
| STD | 各项性能都非常平均的类型，能够在中高速情况下实现甩尾，适合刚接触本作的新玩家 |
| DYN | 即便在低速状态下也能实现甩尾，但由于赛车方向变化过大，因此对于玩家的控制能力要求很高 |
| MLD | 只能在高速状态下才能实现甩尾，而且在甩尾状态下速度损失很大；优点在于赛车本身很好控制，更能够实现用小幅度甩尾的方式通过弯道 |

## 关于甩尾和氮气



作为系列的标志性系统，本作再次强调了甩尾在游戏中的作用。游戏中当玩家的赛车到达一定速度后，只要松开油门并大幅度改变方向就能实现爽快、夸张的甩尾。甩尾的直接作用就是能够在高速状态下顺利通过弯度很大的弯道，而另一个作用就是通过甩尾获得氮气值。

氮气值这一概念令游戏的战略性得到了提升。众所周知，虽然甩尾能够令玩家轻松地通过高难度弯道，但副作用就是会令速度受到损失——赛车保持甩尾状态越长，速度损失就越大——因此逐渐分离出甩尾过弯派和手动档减速过弯派。为了突出系列的特点，甩尾被赋予了新的使命那就是增加氮气。当氮气积攒满1级之后，玩家就能够发动氮气喷射，赛车会在氮气消耗完之前大幅度提升速度，令排名很快发生改变。

氮气的积攒方式除了甩尾之外还有名为“Ultimate Charge”的究极方法。普通情况下，玩家发动氮气喷射后虽然速度会大幅度提升，但此状态下的甩尾却是无法积攒任何氮气的，但如果是在氮气喷射状态结束之后，赛车在最高速的状态下成功甩尾，就能发动“Ultimate Charge”并积攒更多的氮气。在后面的赛道详细攻略中我们已经列出了每个赛道的主要喷射点，大家只要在这些位置发动氮气喷射，就能够在接下来的弯道中挣得大量氮气。但需要注意的是，要想发动“Ultimate Charge”，前提条件除了甩尾时不能出于喷射状态外，在甩尾过程中还一定不能受到来自外界的干扰，如果在甩尾过程中撞到了其他对手或是护墙，则“Ultimate Charge”便会马上消失。



Kamata Angelus



赢得Special赛段的比赛35

赢得Special赛段的比赛32



13th Racing Crinale

Phelios Ultranova



赢得Special赛段的比赛12

赢得Special赛段的比赛18

Terrazi Terrajin

Assoluto Pronzione



赢得Special赛段的比赛15

## World Xplorer

游戏的最基本也是最重要的模式。玩家在这里通过不断完成比赛，逐步实现自己问鼎冠军的梦想。本模式下玩家要做的是从起点开始，选择赛道进行比赛，获胜后开启后面的地图获得新赛道。游戏中比赛的规则非常简单，就是在与13名对手的比赛中率先跑完3圈就能获得胜利，而即使失败也能反复挑战，不会有次数的限制或是其他惩罚。

游戏的赛程完全由玩家自己决定，类似围棋，如果玩家完成的比赛正好将某一区域围住，那么就能够获得本区域中的隐藏要素（主要为新赛车）。而随着玩家不断完成比赛，除了初期的地图外，还会有更多的赛道开启，而比赛的难度更是逐渐提升。本作中比赛不仅仅有常规赛，某些比赛还附加了限制条件，玩家可以通过比赛图标分辨：



**普通赛**

与13名对手比赛，率先跑完3圈就能获得胜利



**决斗**

1对1的比赛，中后期与高等级赛车比赛多采用这种规则



**极限赛**

比赛中无法积攒氮气

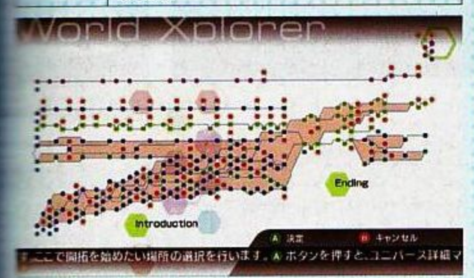


**争夺赛**

与3名对手比赛，后期与高等级赛车比赛多采用这种规则

**特殊赛**

只有在发动氮气喷射的状态下甩尾才能够积攒氮气




## 赛车改造

| 名称 | 方法 |
|---|---|
| 车身色 | 完成Advanced赛段的比赛1～4以及8 |
| 无限氮气 | 完成Advanced赛段的比赛4、8以及12～16 |
| 车轮色 | 完成Advanced赛段的比赛4～7以及13 |

## 全赛段开启方法

| 赛段名称 | 开启方法 |
|---|---|
| Advanced | 赢得Basic赛段的比赛96 |
| Duel | 赢得Special赛段的比赛21 |
| Expert | 赢得Basic赛段的比赛111 |
| Final | 赢得Master赛段的比赛17 |
| Masters | 赢得Special赛段的比赛29 |
| Mirror | 赢得Advanced赛段的比赛8–12、16–19以及Basic赛段的比赛73–77、106–108 |
| Special | 赢得Basic赛段的比赛84 |




## 全成就一览



| 成就名称 | 开启方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| 360! | 控制赛车旋转360度 | 5 |
| International Match | 与其他国家的玩家对战，并赢得比赛 | 5 |
| 15,000 Points in Mini–Game | 在"吃豆人"中获得15,000分 | 5 |
| Basic Route 108・No–Nitrous Victory | 不使用氮气赢得Basic赛段的比赛108 | 5 |
| Advanced Route 06・No–Nitrous Victory | 不使用氮气赢得Advanced赛段的比赛6 | 5 |
| Advanced Route 15・No–Nitrous Victory | 不使用氮气赢得Advanced赛段的比赛15 | 5 |
| Advanced Route 18・No–Nitrous Victory | 不使用氮气赢得Advanced赛段的比赛18 | 5 |
| Special Route 25・No–Nitrous Victory | 不使用氮气赢得Special赛段的比赛25 | 5 |
| Basic Route Goal 1 Cleared | 赢得Basic赛段的比赛111 | 20 |
| Basic Route Goal 2 Cleared | 赢得Basic赛段的比赛96 | 15 |
| Basic Route Goal 3 Cleared | 赢得Basic赛段的比赛84 | 10 |
| 800 km/500 miles driven | 累计行程到达800 km/500 miles | 15 |
| Online Battle 50 Wins | 在线对战获得50场胜利 | 20 |
| Unlock Message from Reiko 1 | 获得永濑丽子的邮件1 | 7 |
| Unlock Message from Reiko 2 | 获得永濑丽子的邮件2 | 7 |
| Unlock Message from Reiko 3 | 获得永濑丽子的邮件3 | 7 |
| Unlock Message from Reiko 4 | 获得永濑丽子的邮件4 | 7 |
| Unlock Message from Reiko 5 | 获得永濑丽子的邮件5 | 7 |
| Class 1 Machine Complete | 获得全部Class1的赛车 | 20 |
| Class 2 Machine Complete | 获得全部Class2的赛车 | 25 |
| Class 3 Machine Complete | 获得全部Class3的赛车 | 30 |
| Class 4 Machine Complete | 获得全部Class4的赛车 | 35 |
| 1600km/ 1000 miles driven | 累计行程到达1600km/ 1000 miles | 30 |
| Online Battle 100 | 在线对战获得100场胜利 | 40 |
| Special Class Machine Complete | 获得全部Special Class的赛车 | 40 |
| Master Exorcist | 赢得special赛段的比赛32 | 20 |
| Heavenly Messenger | 赢得special赛段的比赛35 | 20 |
| Final Battle | 赢得Final赛段的比赛5 | 50 |
| Win All Single Races Without Nitrous | 不使用氮气赢得所有Single Races的胜利 | 60 |
| Win All Single Races Without a Collision | 不碰撞赢得所有Single Races的胜利 | 60 |
| Exploration Complete | 赢得World Xplorer模式下所有比赛的胜利 | 80 |
| All Machines Complete | 收集齐所有赛车 | 85 |
| 16000km/ 10000 miles driven | 累计行程到达16000km/ 10000 miles | 100 |
| Online Battle 200 | 在线对战获得200场胜利 | 100 |

### 备注：永濑丽子的邮件

| | |
|---|---|
| 永濑丽子的邮件1 | 用在线赢得的赛车取得Basic赛段的比赛11 |
| 永濑丽子的邮件2 | 用在线赢得的赛车取得Basic赛段的比赛69 |
| 永濑丽子的邮件3 | 用在线赢得的赛车取得Special赛段的比赛26 |
| 永濑丽子的邮件4 | 用在线赢得的赛车取得Advanced赛段的比赛12 |
| 永濑丽子的邮件5 | 用在线赢得的赛车取得Final赛段的比赛4 |



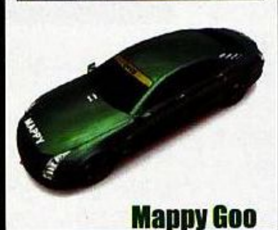


Himmel 490B



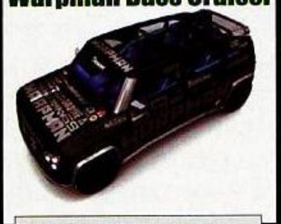
赢得Special赛段的比赛8

赢得Special赛段的比赛6



Mappy Goo

Warpman Bass Cruiser



赢得Special赛段的比赛25

赢得Pac–Man赛段的比赛1



Namco Pac-Man

Monstrous



赢得Special赛段的比赛38

# Lakeshore Drive

1 2 3 4
隧道
起点/终点
喷射点
桥
喷射点

全程只有两英里，而且整个赛道基本没有角度变化很大的弯道，在游戏初期Lakeshore Drive可以说是最简单的的赛道，玩家可以将其作为训练道用来适应各种新入手的赛车。然而随着玩家手中赛车速度的提升，Lakeshore Drive给人的感觉便会逐渐发生变化。并不是说赛道在难度方面会有所提升，而是大家会发现所使用赛车的速度越快，在这条赛道上反而不容易提升单圈成绩。这就是因为由于没有大角度弯道为玩家提供积攒氮气的机会，因此很难体现出高速赛车的爆发力。除此之外，高速赛车在通过角度变化不大的弯道时如果不注意控制，很容易因为转向过多出现车头方向失去控制从而损失速度。

## 起点—1

由于最初是一段上坡路，因此玩家如果不是用RocketStart启动那么赛车速度的提升会受到影响。另外，转弯点与起点的距离过近，因此部分赛车会因为速度不够的原因无法顺利甩尾，这时建议大家除了在转弯前尽量走直线提升速度外还应该在开始转向之前提前并到内侧赛道，为接下来的转向提供充足的空间。




## 1—2

相对平缓的一段路程，基本上赛道是一条直线。在这段路程上玩家应该尽量保持直线以最大效率地提升赛车的速度，而如果已经积攒了氮气还可以考虑利用这段直线跑道发动氮气喷射，缩短与对手的差距或是巩固自己的优势。

## 2—3

相对于前一路段，2-3的赛道会有一些轻微的变化。需要注意的是通过转弯点(2)后的缓S弯道，如果玩家驾驶的是初级赛车，通过这里的时候只要提前选择好入弯的切入点就能够很容易地通过，但如果是高速赛车，则有可能需要在位于缓S弯道的中间部位用小角度甩尾或减速调整赛车的角度，才能避免在行驶过程中擦碰到护墙。

## 3—4

转弯点(3)与转弯点(4)相隔距离比较近，因此玩家在通过转弯点(3)的同时就需要为进入转弯点(4)做准备。转弯点(3)的角度并不大，因此玩家赛车甩尾的角度与力度都不用太大，而且也并不需要在转弯后立刻调整车头方向，反倒是借助甩尾后车头向右偏这一现象更容易控制赛车平滑地靠向右侧赛道，为接下来通过转弯点(4)创造理想角度。




## 4—终点

通过转弯点(4)后玩家要立刻控制住赛车的车头方向，并开始向赛道右侧靠近。注意观察右侧赛道，在即将到达最后一个弯道时右侧出现转向指示牌后就是玩家甩尾的最佳地点，而通过后的最后一段路程就到了玩家冲刺的时候了。

## 起点—1

拥有充足的距离让玩家的赛车进行加速，但需要注意的是，在转弯点(1)并不一定需要靠甩尾或减速才能通过，只要提前贴靠左侧围墙行驶，就能够在转弯时直接切入弯道，避免了因为甩尾而造成的速度损失。

## 1—2

进入隧道后玩家会遇到连续的S型弯道，这里就是考验玩家控制甩尾幅度以及甩尾后稳定车头方向的功力了。隧道中的第一个弯道如果速度不高可以直接通过，而在通过后面的弯道时要马上稳定车头，并尽量向右侧靠近为紧接着的S弯提供足够的转向空间。

## 2—3

通过转弯点(2)后便是相当长的一段直线路程，但此时千万不要爽快地按下氮气喷射，因为本赛道连续两个起跳点就在前面。由于在空中赛车不能改变方向，在起跳时除了要保证赛车是保持向正前方行驶的状态外还建议大家分别靠近左侧以及右侧护墙。因为在落地后不远处会有路障将赛道先向左侧引后再引向右侧，为了避免撞到路障或是由于大角度改变行驶方向导致赛车出现甩尾判定，还是应该在起跳时提前做好准备。

## 3—4

转弯点(3)的角度改变并不大但整个弯道的距离长，非常适合积攒氮气。通过转弯点(3)后前方是一个角度变化很小的S弯，玩家只要提前将赛车靠近左侧护墙就能够不用甩尾或减速通过。接下来是为本赛道最后一个起跳点做准备的长距离直道，玩家可以在直道的最初位置发动氮气喷射。另外，如果玩家驾驶等级4以上的赛车，在起跳前发动2级以上的氮气喷射，就能够飞上左侧的断桥而不是落到下层。飞上断桥后到终点的路程会略微缩短，而且这里的道路变化也要比下面的缓和，更加有利于赛车的加速。

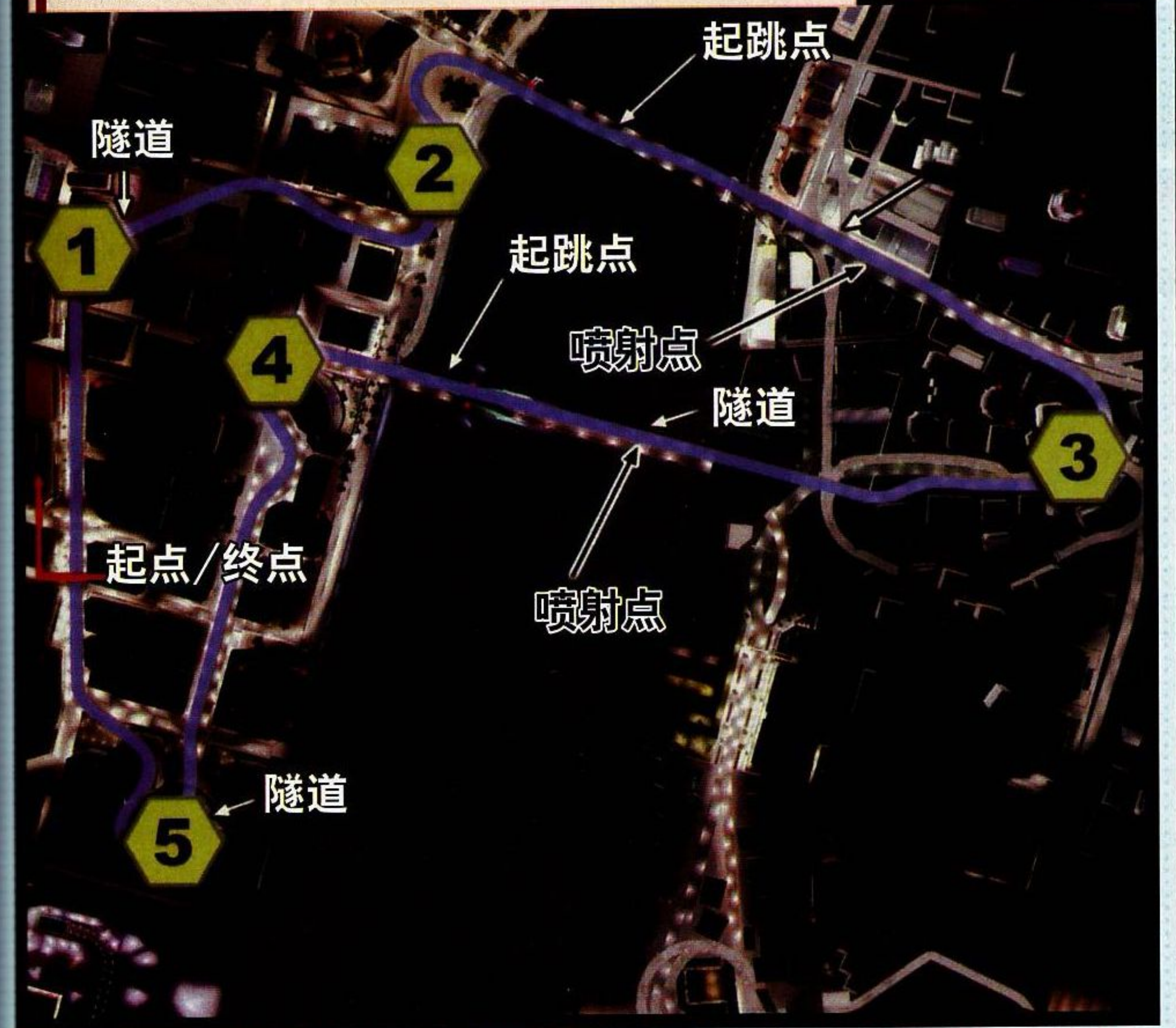
## 4—5

如果是从下层通过转弯点(4)，那就要面对连续的几个转弯。由于角度改变比较明显，玩家除了要果断进行甩尾之外还要在通过弯道后马上控制车头方向以便开始进入下一个弯道。如果是从断桥进入转弯点(4)，则只需要通过一个S弯道，而且还能够以很舒服的角度进入转弯点(5)。

## 5—终点

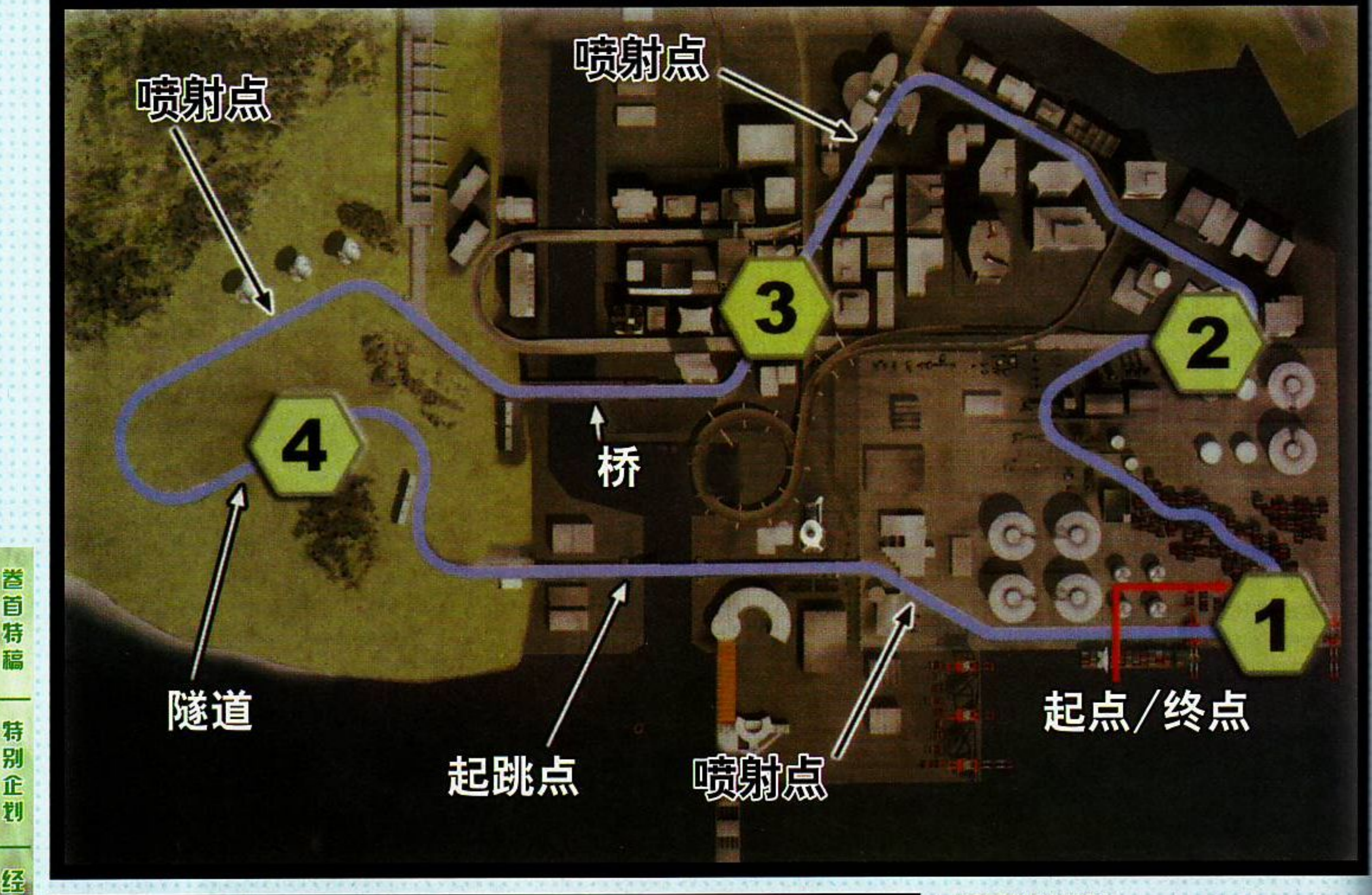
进入隧道后玩家首先要通过一个长距离大弯道，但阴险的是从隧道入口位置看这个弯道要比实际的角度舒缓得多。不要被自己的感觉骗了，开始进入弯道后马上让赛车进行大幅度甩尾并保持一段时间直到眼前出现向左的转向指示。在甩尾过程中要注意控制车头角度，角度太大(太偏向右)很可能导致车尾擦到左侧护墙从而影响速度。

**大角度弯道、小角度弯道、长距离直道以及跳台，整个Rave City Riverfront的赛道变化还是非常丰富的。其实对于玩家来说Rave City Riverfront赛道的真正难点在于对中途几处跳台的处理，由于赛车在空中并不能改变前进方向而且氮气喷射的作用也变得非常小，因此只有在控制好起跳位置以及起跳速度的前提下才能最大程度减小速度的损失以及在落地后迅速调整车头方向、为接下来的路段做准备。除此之外，在Rave City Riverfront赛道中还有一些弯道只要提前调整好切入角度就能够在不甩尾或减速的情况下顺利通过，熟记这些弯道的通过方法也是提高单圈成绩的有效手段。**




# Rave City Riverfront

TOPIC FEATURE ARCADE GUIDE RESEARCH




# Southbay Docks

连续的大角度弯道以及集中的直道和跳台，将整个赛道分为若干区，每一个区域集中向玩家展现某一种赛道变化，这就是Southbay Docks留给人们最大的印象。在赛道初期，连续的几个弯道不仅距离相隔较近、角度改变幅度大，更重要的是比赛刚开始所有选手的距离并没有拉开，因此场面会非常混乱，这时不仅是考验玩家操作更是考验心理素质，只有处乱不惊才能做到既维持了速度又能正确选择正确的路线。赛道中后部分更像是用来让玩家巩固领先位置的：只要行驶过程中不受到对手的干扰，在地图标明的位置发动氮气喷射就能够轻松实现Ultimate Charge，惟一要注意的就是在赛道最后部分的跳台，如果玩家赛车的速度太快，很有可能会在飞起后直接撞到对面的护墙……

## 起点—1

由于从起点到转弯点(1)的距离太近，玩家的赛车很难获得足够的速度用来甩尾(即便甩出来也会感觉非常"拖泥带水")，因此无法快速完成整个转弯过程。再加上对手都拥挤在这里，这一路段的情况将会非常混乱，比较保险的方法是紧随在车队后方不参与正面冲突，这样的好处是不会因为直接的碰撞导致速度大幅度下降；另一种方法则显得比较强硬，利用左转时靠右行驶的普遍思维方式(或是说AI缺陷)，选择贴近左侧护墙的路线在弯道强行大角度甩尾，这样不仅可以利用与旁边车辆的碰撞调整方向，更主要的是干扰对手过弯并令自己率先进入直道部分提前加速。

## 1—2

在通过转弯点(1)后会玩家需要立刻面对3个相邻的小弯道。当玩家驾驶低等级赛车或是行驶速度不高时这3个连续的小弯道并不会构成任何威胁，但如果此时车速较高的话很可能来不及将车头调整到最理想的位置。当出现这种情况的时候，相信会有不少玩家选择减速或连续甩尾通过这一路段，减速的后果这里就不用说了，用连续甩尾的方式过弯看上期也许比较有效，但由于需要连续调整车头，势必会导致车速大幅度下降。这里比较推荐的方式其实就是"硬过"，也就是说在通过弯道的时候可以允许车身擦碰到两旁的护墙——在本作的设定中，轻微的擦碰虽然也会影响行驶速度，但绝对要比连续甩尾后对速度的影响小得多。当然，如果在事前就已经调整好行驶方向，近乎于直线地通过这一路段也不是不可能。

## 2—3

玩家在这一段赛道基本是直线行驶，可以说是利用氮气喷射缩短与对手距离或是巩固领先地位最佳的地点。在通过转弯点(2)后前方虽然有一个S型弯道，但角度改变不大，只要在进入前提前靠右侧行驶就能顺利通过。之后只要在地图标明的地段发动氮气喷射，便可以在转弯点(3)轻松实现Ultimate Charge。

## 3—4

这一路段考验的是玩家对赛道的熟悉程度。由于这里的赛道基本上都是在上坡，因此玩家能够看到的路面非常有限。视线受限制后就不能通过目测判断弯道的位置与距离，也正因如此无法提前调整行驶方向。其实如果仔细观察还是能够找到用来辅助判断的参照物：通过隧道顶端照明灯的走向就能够预先得知赛道的变化，而沿途两旁的转向提示牌更能够成为最好的评判依据。

## 4—终点

在这一段赛道上弯道已经不再需要玩家特别注意了，真正会让玩家后悔的可能正是最后部分那段笔直的赛道。在那一部分是Southbay Docks赛道惟一的起跳点，但一定要注意的是如果玩家驾驶等级4以上的赛车以2级以上氮气喷射状态起跳，那一定会在飞行中途装上正面的护墙从而损失相当大的速度，因此即便看到自己胜利在望也绝不可以得意忘形！

# Crossbay Tunnel

绚丽的夜景以及耀眼的灯光令Crossbay Tunnel赛道在整个游戏中最为华丽，但用欣赏的眼光来看这一赛道的只可能是旁观者，因为这些眩目的画面效果对于玩家来说就是噩梦。隧道在Crossbay Tunnel赛道中的比例非常大，而整齐又有规律的转向灯以及夸张醒目的隧道灯都会令玩家在驾驶过程中分散精力。Crossbay Tunnel赛道的另一个特点就是弯道幅度普遍都比较大(甚至还有360°的……)，对于赛车控制力强的玩家来说是积攒氮气的天堂，但对新手或是不熟赛道的玩家就是地狱了。取得好成绩的关键就在于长时间甩尾状态下对赛车的控制以及尽快摆脱甩尾状态进入加速阶段。另外，狭窄的赛道虽然会强调比赛的对抗性、令观赏性上升，但运气不好的话玩家郁闷值也会正比增加的。

## 起点—1

从起点到转弯点(1)的路程比较短，因此玩家除了专心提升速度以及在过弯时躲避周围的对手外其他的都不用去想，由于转弯点(1)的弧度较小而且整个弯道的距离长，因此在通过时并没有什么难度，惟一要注意的就是尽快完成过弯动作，使赛车快速进入接下来的直线加速阶段。如果是非起始圈经过转弯点(1)，追求氮气的玩家可以贴近右侧护墙并在弯道即将右转的时候甩尾，由于甩尾幅度的关系可以在短时间高效增加氮气，而且因为甩尾时间缩短，玩家的速度损失能够降到最低。

## 1—2

通过转弯点(1)之后，就是Crossbay Tunnel赛道的第一个长距离直线路段了。与其他赛道不同，这一段路程是真真正正的直线，玩家需要做的就是在这里将赛车的速度提升至最高。虽然是直线赛道，但往往问题都会出在这里，最主要的就是来自对手的干扰——由于在之前所有赛车并没有拉开距离，因此玩家可能会在加速的同时将更多的精力放在频繁躲避前方赛车上。在专心躲避的同时一定不要忘记这一路段的喷射点，错过的话会损失最少1段氮气。

## 2—3

这一路段的重点就在位于转弯点(2)的大回环上，如果在之前路段的正确地点使用了氮气喷射，到达这里后可以通过Ultimate Charge效果获得非常可观的氮气值。抛开高速过弯让我们来单看转弯点(2)，其最大的特点就是距离长且道路狭窄。距离长意味着玩家的赛车会保持甩尾状态很长时间，除了是对赛车控制能力的考验外更直接的影响是速度损失会很明显；道路狭窄则意味着在过弯时会有更高的概率撞上对手，从而使速度损失的更多。选择靠内侧的路线入弯能够减免中途受到对手干扰的概率，而尽快脱离甩尾状态进入直线阶段则是通过转弯点(2)的关键——有条件的玩家不妨在即将通过转弯点(2)时发动氮气喷射，更多的向前冲力能够帮助赛车抵消转弯后依然存在的侧向力，更快地进入直线加速阶段。

## 3—4

转弯点(3)可以说是新手的噩梦，因为这里不仅道路狭窄而且在上坡之后马上有一个大角度弯道，除非已经熟记赛道，否则单靠瞬间反应很可能会出现转向不够的情况。还需要注意的是在右转时应该尽量靠右侧行驶，这样能够防止在转弯过程中擦碰到左侧的护墙。通过转弯点(3)后会是一个间隔较长的S弯道，与转弯点(3)不同，S弯道的弧度都不大，因此在甩尾后一定要及时向反方向打轮。

## 4—5

这一段最大的问题在于隧道中耀眼的灯光会令玩家辨识赛道方向改变的速度下降——其实这里路段的赛道还是趋于直线的，但由于道路狭窄因此会显得弯道变化明显且频繁。如果对赛道还不是很熟，建议大家还是尽量在道路中央行驶，这样就不会受到什么影响。其实如果玩家注意观察赛道前方的地线，就能够非常明确地知道前方赛道的变化趋势并提前开始准备。

## 5—终点

转弯点(5)的弯道幅度小因此并没有什么难度，但相应的也不容易积攒氮气，再加上之前的S弯道会令玩家的赛车损失一定速度，因此更不用指望能在这里捞到什么便宜了。如果是最后一圈建议大家在通过转弯点(5)后马上发动氮气喷射，这样就能确保万无一失；如果不是最后一圈，大家在喷射点打动氮气喷射后一定要注意在这一路段的最后会有一个小幅的左转，千万不要因为没留神而一头撞上去了……



# Island Circle

Island Circle赛道最大的特点就是整个赛道有着明显的高低起伏变化。在通过跳台的时候大家都知道要尽量保持赛车前进方向的正确，但有可能会忽略这种高低差造成的短时间滞空情况。虽然时间与距离都很短，但与通过跳台腾空相同，赛车离开地面后是不能改变方向的，而经常遇到的情况就是忘记了这点但当车子在空中朝着偏离正确路线的方向飞行时一切都晚了。除此之外，Island Circle赛道的几个上坡部分同样需要玩家记住赛道变化提前作出反应，而位于赛道中部的两个大角度弯道考验的是玩家对甩尾中赛车的控制能力。

## 起点—1

连续的两个小弯道对于玩家来说并没有任何难度，然而如果是在比赛初期则很有可能会因为与其他对手的赛车拥挤在一起而出现控制失误或是过于无视周围环境而在转向甚至加速时撞上周围或正面的赛车导致损失速度。这里建议玩家以稳为主，安全通过这一狭窄路段后再考虑用氮气喷射提升速度。



## 1—2

这一段赛道可以再分成两部分。第一部分是通过转弯点(1)后的山坡地带，第一个弯道只要玩家事先贴近左侧护墙就能在转弯时顺利切过去，而下坡前的那个就需要甩尾或减速(尤其是高速赛车)通过了。这里需要注意的是，转过弯后马上就是一个下坡，基本上玩家的赛车都会腾空，因此需要在转弯后马上调整方向。其实这里有个窍门，那就是在腾空前故意让车头偏左，这样在落地后能够直接进入正确的方向，避免了因为落地后根据赛道走向调整赛车时出现的车头摇摆情况。



## 2—3

转弯点(2)是Island Circle赛道第一个大角度长距离弯道，玩家在甩尾过弯时一定要给足魄力。在通过转弯点(2)后紧接着是一个连续的右转，这里需要注意的是在通过第一个右转时一定要立刻控制赛车的行驶方向，因为下一个右转需要足够的速度来甩尾。另外，在通过第二个右转时一定要向右多打轮，否则很有可能撞到左侧突出的护墙。



## 3—4

通过转弯点(3)后，接下来的一段赛道就是让玩家加速的，不过在接近转弯点(4)的时候会有一个缓S弯，需要玩家提前靠近左侧才能顺利通过。转弯点(4)是Island Circle赛道另一个大角度弯道，由于距离并不长，因此对玩家过弯后控制赛车摆脱甩尾状态的能力格外严格。



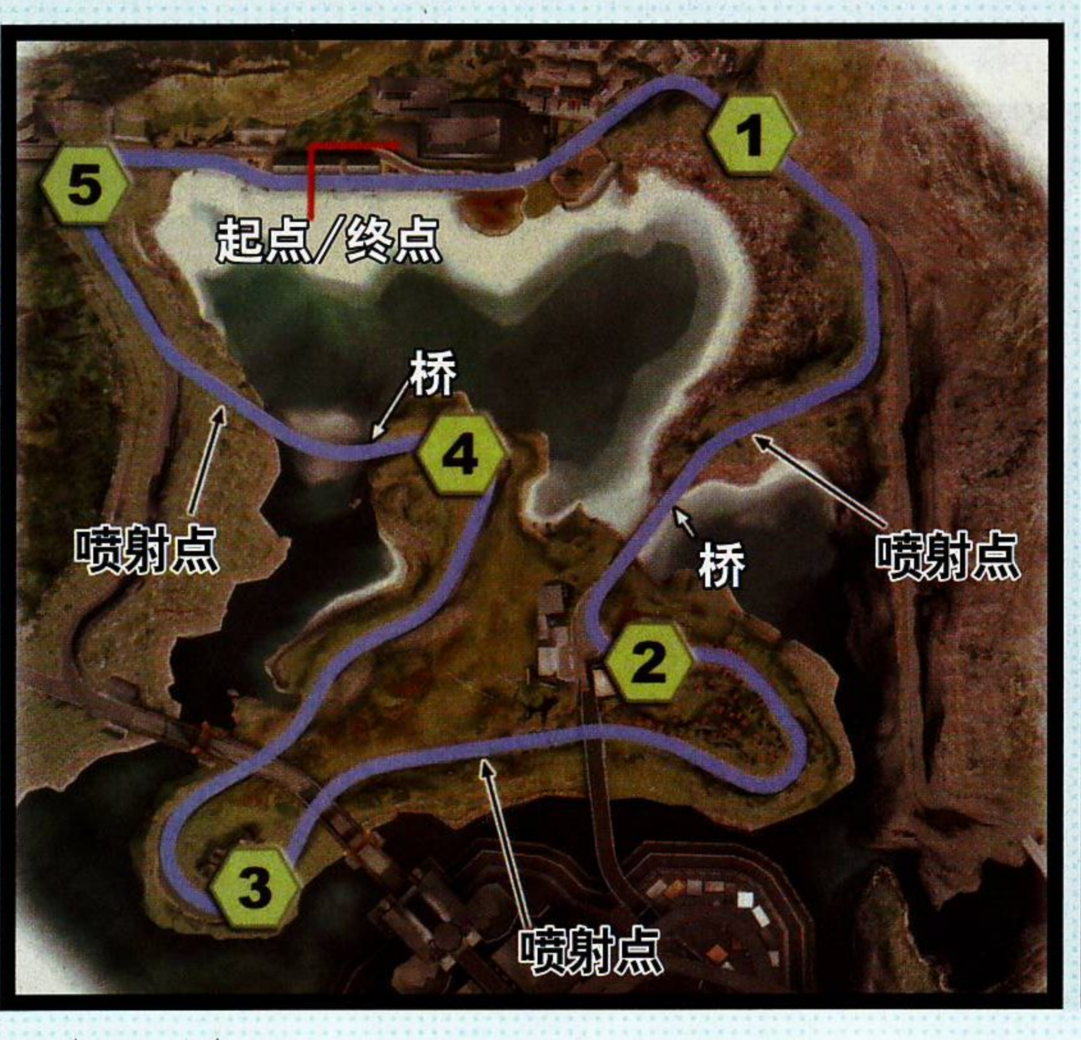
## 4—5

通过转弯点(4)后同样是为玩家加速准备的赛道，虽然整体是偏向右侧但只要玩家在加速时也保持相同方向便没有任何问题。由于之前的几个转弯，如果玩家出现失误很有可能在这一路段出现比较激烈的争夺，这里建议大家尽量靠右侧行驶，这样在通过转弯点(5)的时候能够由内侧抢占有利位置。



## 5—终点

虽然同为直道，但这一段留给玩家的加速空间非常有限。除了距离短之外更主要的是因为通过转弯点(5)的时候玩家的赛车由于大幅度甩尾，此时还处于半失控状态，因此需要时间来调整。这里也有一个窍门，那就是在通过转弯点(5)后继续保持车头偏右的状态，这样就能既避免因调整车而损失速度又能以比较舒服的角度进入最后的小弯道。当然，转过弯后直接发动氮气喷射自然是一了百了的最佳方法。



起点/终点
喷射点
喷射点
喷射点
隧道
桥
1
2
3
4

# Surfside Resort

相信大多数玩家(尤其是新手)都会非常喜欢这一赛道，因为整个Surfside Resort赛道真正需要玩家控制赛车大幅度改变方向的弯道只有3个。由于整个赛道的距离并不长，再加上没有大角度弯道让玩家拉开与对手的距离，因此这里的比赛其实是非常激烈的，玩家很可能会有很长一段时间都要跟周围的随手角逐最佳的路线以及在转弯时相互干扰。另外，由于转弯点少的缘故，玩家通过普通方式只能积攒到很少的氮气，因此对比赛时控制赛车的能力要求更高——不能出大错，因为没有足够的氮气让玩家用来弥补损失——这一点在高等级比赛中显得额外突出。不过解决的方法也非常简单，没错，那就是追求Ultimate Charge的效果，更有效地积攒氮气。

## 起点-1

标准的直线，让玩家加速的一段赛道。由于是位于起点前方，因此在通过转弯点(1)时会显得格外拥挤，建议大家不要过于热血去硬拼，因为相撞后玩家赛车受到的速度损失明显要大于电脑控制的对手。在甩尾通过转弯点(1)时需要注意的是，由于在后面赛道会有一个明显的左转趋势，因此甩尾后玩家一定要迅速控制车头方向并开始向左打轮，这样才能顺利驶上接下来的直道部分。



## 1-2

通过转弯点(1)后这里是Surfside Resort赛道的第一个直道部分。相信在刚才的弯道中不少玩家已经被电脑的赛车挤得一肚子火了，但这里最好不要爽快地发动氮气喷射，因为我们需要留到后面去追求Ultimate Charge的效果。惟一的建议是在行驶途中尽量让赛车靠右侧行驶，这样既避免了受到两面夹击，又能够轻松地通过这里最后部分的右转弯道。



## 2-3

虽然整个路段呈向右转的趋势，但由于角度改变非常平缓，因此只要有意识地控制赛车向右行驶，就能够完全将这一段看作是长距离的加速专用道。如果是想追求Ultimate Charge效果的玩家就要注意，因为在通过转弯点(2)后不远就是第一个喷射点。由于赛车的性能以及速度的不同会导致喷射点的改变，但总的来说只要在进入隧道前发动氮气喷射就能够在转弯时实现Ultimate Charge。



## 3-4

如果是追求Ultimate Charge效果的玩家一定会在通过转弯点(3)的时候刻意加大甩尾的力度以及持续时间，但要小心的是通过转弯点(3)之后还会紧接着出现一个向左的弯道，如果没能及时摆脱向右甩尾的状态则很有可能需要用额外的甩尾来矫正偏离的车头方向，这种不必要的速度损失当然是能避免就避免了。解决的方法很简单，在甩尾之后马上向左打轮(不用转死)，这样就能既保持甩尾状态又能将车头调整到理想位置。



## 4-终点

其实4-终点这一段赛道最重要的还是在通过转弯点(4)的前后。为了追求Ultimate Charge的效果，理论上是应该如地图表示的那样在驶上铁架桥前发动氮气喷射，但由于在之前的右转中不少玩家都有可能会因为转弯点(3)那里的过分贪婪而出现转向过度的情况，从而导致速度的损失，因此接下来的喷射点就要相应延后。除此之外，在非最后一圈时玩家还要注意，当通过转弯点(4)的时候要快速稳定赛车的前进方向，为接下来的氮气喷射做好准备。








# Highland Cliffs

长距离的直线跑道以及赛道中部密集的大角度长距离弯道是Highland Cliffs赛道最为明显的特点，因此如果玩家在甩尾过程中能够准确控制赛车运动方向以及在通过弯道后及时令赛车摆脱甩尾的失控状态，就能比其它对手更早地进入加速阶段。除此之外，按照传统的驾驶方法玩家应该尽量保证赛车的车头是位于前进方向的中央轴线上，但在通过Highland Cliffs赛道中部的连续大角度弯道时，如果能够在甩尾过程中刻意保持车头向一侧偏向，则会为通过后面的弯道创造非常理想的条件(当然，前提是玩家能够在甩尾过程中控制住赛车的运动轨迹)。在氮气喷射方面，Highland Cliffs赛道的几个喷射点都相对分散，因此玩家能够有充足的时间进行准备。

## 起点－1

由于从起点到转弯点(1)的距离非常短而且还是上坡，因此只要是车速较慢的赛车都可以先提前靠左侧护墙行驶，之后再直接切入转弯点(1)。另外需要玩家注意的是，在之后通过"起点-1"这一路段的时候，由于车速的提升势必须要靠甩尾才能快速过弯，但这里弯道改变的角度并没有看上去那么大，因此大家在甩尾时除了要点到为止外还要在通过时及时调整车身。

## 1－2

通过转弯点(1)后前面就是Highland Cliffs赛道第一个能够用来加速的长距离直线路段了。如果是在第一圈来到这里，一定会在隧道中与大量的对手车挤在一起，这时虽然有喷射点但也应该尽量不要发动氮气喷射，因为过多的干扰很可能让玩家在甩尾时撞到其它对手，那样的话不仅会大幅度减速，原本想要追求的Ultimate Charge效果也一并都化为浮云了。

## 2－3

这一段赛道可以说是整个Highland Cliffs赛道的精髓，如果掌握了快速有效的甩尾过弯方法，那么不仅能够节省不少时间，更能够一口气积攒大量氮气，另外连续的几个甩尾动作还非常具有观赏性。首先是通过转弯点(2)后的大角度右转。由于有充足的转向空间，因此这里的难度并不高，不过会有不少玩家在刚刚转过弯道后就急着向左打轮调整车头方向——这就是被眼前的护墙所骗，其实这个弯道的距离要比看上去长得多，而玩家应该保持赛车右偏的姿态一段时间，等眼前出现下坡后再调整车头。接下来的就是一个比较急的S弯道，只要在第一次转向后马上开始向反方向打轮就没有问题。

## 3－4

这一段的重点其实就是在转弯点(3)上，这里的大角度长距离弯道可以说既对玩家甩尾、控制赛车的技术有着比较高的要求，更考验了玩家的胆量。通过了转弯点(3)前面的急S弯道之后，紧接着就是一个短距离下坡以及大角度右转。这个右转最阴险的地方在于它的距离并不长，但之后会接一个极短的直道并马上再次出现一个下坡以及大角度右转。这个下坡便是这里的重点，因为一般情况下玩家到这里必定会腾空，因此如果在之前企图调整车头方向那么很可能导致赛车以歪斜的姿态离开地面，而在落地后就需要强行向右打轮甚至是要通过再次甩尾才能让赛车进入正常的行驶方向。这里的建议是在进入第一个右转时刻意加大向右甩尾幅度并保持这一姿态通过整个转弯点(3)，虽然看上去有些胡来，但当玩家的赛车落到地面后会发现车头正好与赛道的方向一致，避免了因多次调整方向造成的速度大幅度损失。

## 4－5

相对于前面赛道的连续转弯，"4-5"这段路程可以说是非常轻松加愉快的。需要注意的是，除了第一个右转需要通过甩尾才能快速通过之外，后面的弯道都可以先驶近左侧护墙，在通过的时候直接向右切过去。如果没能事先调整好角度，还可以去压左侧的路肩(压到时手柄会有明显振动)减小一定的车速，实现不甩尾过弯。

## 5－终点

进入转弯点(5)前半部分的时候应该先靠左侧行驶，之后再向右切并向左侧甩尾。如果事先没能调整好同样可以靠压路肩实现小幅度减速，令转向更容易控制。上坡之后就是Highland Cliffs赛道最后一个弯道，建议大家在转弯后马上发动氮气喷射，防止在最后功亏一篑。



卷首特稿 特别企划 经典巡礼 典藏攻略 极限研究

## 起点—1

毫无悬念地加速——在从起点到达转弯点(1)之前有着相当长距离的直道让玩家用来提升赛车的速度。不过建议大家在尽量保持直线行驶提升速度的同时，还应该有意识地根据其它对手赛车的位置调整自己行驶的路线。如果主要梯队在玩家前方，那就建议大家贴近右侧护墙，这样能够利用在转弯点(1)的急速右转干扰左侧的对手并迅速占领有利位置；如果玩家处于领先位置那就应该偏左侧行驶，这样能够在右转时快速切入转向路线，挡在企图由内圈超车的对手面前。

## 1—2

无论玩家打算采用怎样的战术在来到转弯点(1)的时候都要格外小心，因为这里的S弯道需要玩家在第一次向右甩尾之后马上向左侧再次甩尾。首先一个问题就是来自对手的干扰，尤其在第一圈的时候，在这一路段一定会聚集了不少对手赛车，连续的甩尾会让玩家有很高的概率撞到对手从而损失速度；另一个问题就是速度不够导致的甩尾不



充分甚至无法甩尾。连续甩尾的要点就是要借助惯性提供的速度完成第二次改变方向的动作，如果在之前的甩尾过程中耗费了太多的时间调整赛车，那么很有可能会在第二次甩尾的时候导致赛车大幅度减速。

## 2—3

这一段路程与Island Circle赛道的“5-终点”完全一样，不过由于Harborline 765赛道的终点并不在这里，因此在通过转弯点(2)之后还有很长的直道让玩家提升速度。正如之前介绍的那样，在通过转弯点(2)的时候大家应该故意让甩尾状态下的赛车保持右偏的姿态完成整个弯道，这样就能不用在过弯后还要调整赛车前进方向避免在接下来的小S弯道中出现擦碰。

## 3—4

这一路段的前半部分同样与Island Circle赛道的“1-2”前半部分相同，在开始下坡后会有短暂的腾空时间，因此在这之前一定要事先让赛车脱离甩尾状态并调整好车头方向。落地后玩家要做的就是迅速控制住赛车，为后面的大转弯做好准备。

## 4—终点

Harborline 765赛道最大也是距离最长的弯道。玩家在之前的直道中一定要尽量提升速度并确保前方没有对手赛车会在接下来的大转弯中干扰到我们，而有条件的玩家一定要在喷射点发动氮气喷射，位置就在下坡左转之后道路分界线的起始点附近(有个明显的三角形)，如果时机掌握得好能够在通过弯道后积攒出2级的氮气！



Harborline 765赛道其实完全可以看作是Island Circle赛道的简化删节版，虽然Harborline 765赛道看上去又有大弯道又有角度改变很大、持续距离很长的弯道，但由于这些地点之间都有很长的直道为玩家提供充足的调整与加速的时间，因此相对于弯道集中的Island Circle赛道还是简单了不少的。Harborline 765赛道基本上没有难点，相信新手玩家能够很快便掌握所有弯道的通过方法。不过要想获得更好的单圈成绩还是需要一些技巧的，其中连续甩尾过弯以及在甩尾过程中保持赛车偏向的方法都需要掌握，而熟记本关的几个喷射点更能通过获得Ultimate Charge效果积攒大量氮气，从而再次提升成绩。

喷射点
1
喷射点
起点/终点
桥
4
2
喷射点
桥
3

# Harborline 765

# Aviator Loop

Aviator Loop是游戏中路程距离最短的赛道，再加上整个赛道中没有任何需要格外注意的弯道以及对驾驶技巧、控制赛车等能力要求过高的路段，因此Aviator Loop对于初级玩家以及新手来说真的是轻松又愉快。不过随着游戏的进行玩家将会发现这条最容易跑的赛道也是最难取得好成绩的赛道，除了数量稀少的弯道无法让玩家积攒足够的氮气用于喷射提速外，高等级比赛中玩家并不能轻松地拉开与对手的距离，因此无论是直道提速还是弯道甩尾，都会受到更多的干扰，影响玩家正常发挥驾驶技术。这里的建议就是在通过3个弯道的时候一定要干净利索，拖泥带水只会影响自己的速度让对手有机可乘；而当遇到混乱局面的时候一定要沉着，严格按照提示的喷射点发动氮气喷射，避免因为过于热血而浪费宝贵的加速机会。

## 起点—1

从起点到达转弯点(1)的这段路程还算是比较长，但在实际比赛中不少玩家会由于跟对手争夺有利位置而忽略了提升速度，因此很有可能来不及让赛车获得可以用来实现充分甩尾的速度(尤其是高速赛车)。为避免这种情况出现在第一圈时一定要专心提升赛车的速度并尽量靠近左侧护墙甩尾，这样能够避免由于甩尾不充分导致赛车转向距离过长而有可能出现撞到右侧护墙的情况。另外由于与其他对手赛车并没有拉开距离，因此在通过这个弯道的时候还要留意来自周围的干扰。




## 1—2

通过转弯点(1)之后接下来很长一段距离的赛道都是用来让玩家提升速度的直道。需要注意的是，在这一路段的中间部分有一个比较缓的S弯道，玩家如果在之前没能想起或是没有注意赛道的变化则很有可能意外地撞到两侧的护墙。也会有一种情况是突然发现赛道开始侧转，为了尽快随之作出反应而采取甩尾的动作，总之无论哪种情况都会导致玩家的赛车在不必要的情况下增加了额外的速度损失。

## 2—3

转弯点(2)的弯度改变幅度并不大，因此对于玩家来说并不会构成什么威胁，而在这一路段的中间部分是一个较大弧度的右转，如果之前没有做好准备的话很有可能需要通过甩尾才能够安全通过，但这样的话就会额外损失速度。建议大家在通过转弯点(2)之后马上调整车头靠左侧行驶，这样就能有充足的空间与距离向右切通过弯道。




## 3—终点

Aviator Loop赛道惟一的大角度长距离弯道。由于整个Aviator Loop赛道路程比较短、玩家与对手并不会拉开太长距离，因此在通过这里的时候很有可能玩家还处于某个梯队中，因此要根据周围情况选择进入弯道的位置。这里建议大家靠左侧护墙行驶并尽可能地晚甩尾。靠左侧护墙行驶是为了给甩尾过程中的赛车提供更多的转向空间，避免因为长时间赛车处于甩尾状态而受到惯性作用滑向左侧擦碰护墙，而尽可能地晚甩尾是为了避免在周围有对手赛车的情况下同时甩尾出现的相互碰撞或干扰。

## 起点—1

从起点出发后很快会到达Seacrest District赛道的第一个大弧形弯，如果是在第一圈中到达这一路段，玩家并不需要过多留意这里，因为此时大家的赛车车速还都不高，通过这里毫无困难，真正要注意的其实是周围大量的对手以及他们从右往左行驶的赛车。但在之后当玩家的车速提升后，通过这里前就应该提前靠右侧护墙行驶，这样才能在高速状态下直接向左切入弯道通过这里。

## 1—2

转弯点(1)算是Seacrest District赛道的第一个难点，因为这个弯道的弧度其实不大，但由于建筑物的遮挡我们无法看到整个弯道的全貌，只能通过护墙的走向进行判断，然而这里的道路偏偏变窄，视觉上急速靠近的护墙让我们条件反射地认为这个弯道角度很大。但当赛车开始大幅度甩尾的时候却又发现已经通过弯道了——因此在这里提醒大家一定要小幅度进行甩尾并马上向左打轮调整方向。

## 2—3

转弯点(2)正好是与转弯点(1)相反，玩家在通过这里时一定要加大向右甩尾的幅度并令赛车保持这一姿态一定时间，直到开始进入紧接在后面的小弯道。由于转弯点(2)后面不远还有一个向右转的小弯道，因此如果在最初通过转弯点(2)时就急着打轮调整方向，就要在后面马上再次使用甩尾才能通过——这样做不仅会因为连续两次甩尾造成额外的速度损失，这一路段的上坡地形更是会令速度快速下降。

## 3—4

在进入转弯点(3)时如果玩家的车速比较快，那么就一定要使用一次小幅度的向左甩尾来通过这个石头路面的弯道。这一段路程同样非常狭窄，而在即将离开小镇的左转处更需要提前准备才能安全通过。由于路面狭窄以及角度改变较大，玩家如果不是在靠近右侧护墙的位置开始甩尾，则很有可能会在甩尾中途由于离心力的作用逐渐驶向左侧甚至是车尾撞上左侧护墙。另外，在这一段的中部，会有一个向右的弯道，通过这个弯道后建议大家先令赛车驶向右侧护墙，当看到前方明显的高坡时便马上开向左侧护墙，这样就能保证赛车在高坡处腾空后不会撞到右侧的护墙。

## 4—终点

转弯点(4)之前的弯道并不必须用甩尾，只要玩家的赛车提前靠近左侧护墙行驶就可以顺利通过。转弯点(4)无论是弯道的角度还是距离都并没什么特别要注意的，建议有条件的玩家在通过转弯点(4)之后马上发动氮气喷射，减小被对手反超的可能性。

作为一条2.4英里的赛道，Seacrest District给人印象最深的并不是剧烈的转弯或是复杂的弯道，真正让玩家挠头的其实是它狭窄的道路。如果跑上一圈大家就会发现，Seacrest District赛道其实并没有太多需要通过大角度甩尾才能通过的弯道，而且各个转弯点都相隔比较远，但就是那几个弯道被设计得非常窄，留给玩家转向的空间很少，旁边没有对手干扰还算好，但如果混杂在梯队中想要平安通过这些狭窄的弯道还真的要有过硬的技术以及不错的运气。另外，Seacrest District赛道的最后部分算是整个赛道的难点，影响视线以及会令赛车腾空的下坡和需要提前准备才能平稳通过的弯道，都是在对玩家的技术以及心理素质进行着考验，稍有不慎就很可能会在最后的弯道出现大的失误，眼睁睁看着即将到手的胜利化作浮云……




# Seacrest District

# Laketop Parkway

桥
喷射点
起点/终点
1
喷射点
5
4
喷射点
隧道
2
3
桥

Laketop Parkway赛道完全可以看成是Highland Cliffs赛道的简化版，因为这两条赛道惟一的区别就在于“2-3”那一部分，而Highland Cliffs的这一路段正是弯道变化最为频繁，是最考验玩家驾驶技巧以及控制赛车行驶方向能力的地方。不同于Highland Cliffs赛道，在Laketop Parkway赛道上行驶，玩家并不需要刻意让赛车在甩尾时保持车头向一侧偏向，因为整个赛道的转弯部分不仅在幅度和距离上都非常规矩，转弯点之间更是相隔非常远，足够玩家在下一次转弯前调整赛车。另外，Laketop Parkway赛道的几个喷射点都有非常明显的标志供大家参考，因此在比赛中千万不要错失这些能够大量增加氮气的机会呀！

## 起点-1

由于从起点到转弯点(1)的距离非常短而且还是上坡，因此玩家的赛车无法获得太多提升速度的机会，虽然通过转弯点(1)并不是什么问题，但由于身旁有着大量的对手赛车，因此如果不谨慎驾驶过于热血则很可能会因为与其他车辆发生碰撞而导致速度受到损失。另外，在之后通过“起点-1”这一路段的时候，由于车速的提升势需要靠甩尾才能快速过弯，但这里的弯道其实幅度很小，因此大家一定要控制甩尾的幅度并快速调整赛车的行驶方向。

## 1-2

通过转弯点(1)后前面就是Laketop Parkway赛道第一个为玩家提供加速机会的长距离直线路段了。在第一圈通过这里的时候玩家周围一定还有不少对手，因此这里最应该做的就是保证直线行驶、提升速度并提前占据有利位置，为接下来通过后面的弯道做好准备。

## 2-3

这里就是Laketop Parkway赛道与Highland Cliffs赛道惟一的不同之处了。在离开隧道的时候，按照赛道设计玩家将向右转，而正是这一转让我们躲开了原本复杂的连续弯道。转弯点(2)的难度都非常小，而且由于路面比较宽敞，因此即使是身处梯队也不用太担心会在转弯时受到干扰。另外，这段赛道的喷射点也非常明显，大家只要在中间部分开始向左转的时候发动氮气喷射就OK了。

## 3-4

与转弯点(2)相同，玩家同样不用把过多的精力放在转弯点(3)上。需要注意的是，为了追求Ultimate Charge的效果，往往会选择在通过转弯点(3)的时候延长赛车处于甩尾状态的时间，这样做虽然无可厚非但却比较危险，因为在通过转弯点(3)之后，整个赛道是呈向左偏转的趋势，因此如果之前赛车右偏的时间过长，那就有可能需要再次甩尾才能及时调整车头方向，真要是这样的话就太得不偿失了。

## 4-5

与之前的几个弯道相比，“4-5”反而显得有些难度了。转弯点(4)是肯定需要甩尾才能通过的，但这一段也只有转弯点(4)需要甩尾，后面的几个小弯道玩家只要先驶近左侧护墙，在转弯的时候直接向右切就能轻松通过。如果对这一方法没有太大把握，建议大家让赛车驶上路肩，这样就能使赛车的速度稍微下降，令玩家能够更容易地控制赛车的前进方向。

## 5-终点

转弯点(5)前面是个比较缓的S弯道，之前先靠左侧行驶之后再向右切就能很顺利地通过，同样的，没有准备好或是自信不足的玩家可以去找路肩帮忙减速。紧接在之后的左转距离比较长，玩家尽量贴近左侧赛道开始甩尾，避免过弯过程中车尾撞到右侧护墙。



# Midtown Parkway

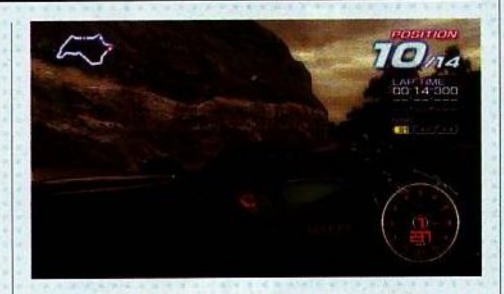
Midtown Parkway赛道的前半部分跟Harborline 765赛道完全一样，并没有什么需要特别注意的地方，只要在通过转弯点(1)的时候快速两次甩尾就能顺利通过；而转弯点(2)则需要在右转后让赛车保持一定时间的右偏就可以顺利进入后面的赛道。Midtown Parkway赛道的后半部分同样有类似前半部分的弯道，但并不会像前面那样距离相隔比较近，因此难度有所下降，玩家的重点除了在转弯时准确调整赛车的前进方向以及在最后一部分狭窄赛道上躲避周围的对手外，还要注意的就是到达几个喷射点后要及时发动氮气喷射——有了充足的氮气才能在剩下的路程中有效甩开对手，避免因为在弯道拥堵而出现被对手干扰的情况。

## 起点—1

从起点到转弯点(1)还是有一定距离的，因此玩家应该专心保持赛车直线行驶从而最大幅入提升车速。另外由于在第一圈时玩家接近转弯点(1)时一定身处梯队，因此一定要提前靠近右侧护墙行驶，防止在甩尾时被对手从内圈超车或是因为从外圈甩尾导致转弯幅度过大而额外降低车速甚至是被对手在挡住前进方向。

## 1—2

转弯点(1)是Midtown Parkway赛道的第一个难点，因



为这里不仅道路狭窄更是个角度改变比较大的弯道。如果之前玩家的赛车是从贴近右侧护墙位置开始甩尾进入转弯点(1)的，那么来自对手的干扰基本可以无视，惟一要做的就是在第一次甩尾后马上向左侧打轮并开始第二次甩尾。要注意的是，如果在第一次甩尾后玩家打轮的速度以及力度都非常合适，那么便不用再次松开油门就能够实现第二次甩尾。

## 2—3

从这里开始便是Midtown Parkway赛道所独有的部分了。需要注意的是，在通过转弯点(2)的时候玩家应该在赛车向右甩尾过弯的过程中令车头保持一定时间向右偏向，这样就能很顺利地通过紧接在转弯点(2)后面的小S弯道并角度很正地进入后面的赛道。之后的路段基本上没有需要大角度转向的弯道，因此玩家完全可以将精力集中在与对手争夺有利位置以及提升赛车速度等方面。

## 3—4

"3-4"这一部分的路段是由多个连续的转弯所组成的，玩家需要多次用到之前通过转弯点(1)时的驾驶技巧。首先是转弯点(3)，这里的S弯道与之前的转弯点(1)几乎一样，因此玩家需要控制赛车快速做出连续的甩尾动作并在最后控制住赛车的前进方向。

## 4—5

在转弯点(4)的最初，玩家只要让赛车从贴近左侧护墙的位置开始向右切就能够安全通过第一个弯道，并不需要甩尾。而且玩家如果在这里甩尾，反而会来不及控制住赛车，从而影响后面弯道的通行质量。之后的S弯道同样需要玩家快速地连续甩尾才能通过，但由于这里道路狭窄，因此在与对手竞争有利位置时一定要小心不要因为碰撞而导致速度上的大幅度下降——后面一段赛道是上坡，加速比较困难。

## 5—终点

通过转弯点(4)之后在前面会有一个很缓的S弯道，玩家只要从贴近右侧护墙的位置开始向左转就能顺利通过。接下来的一段路程都是上坡而且道路非常狭窄，这里一定不要因为过于热血而盲目发动氮气喷射，因为很有可能前进的道路被对手挡住一部分从而导致玩家既浪费了氮气又没有成功超越对手或是与对手拉开距离。



桥
喷射点
1
喷射点
5
起点/终点
喷射点
2
3
桥
4
喷射点
隧道
喷射点

# Airport Lap

桥
桥
隧道
起点/终点
喷射点
喷射点
喷射点

相信玩过“《山脊赛车》系列”以往作品的玩家一定不会对“机场”这一经典赛道感到陌生，而在本作中同样也沿袭了系列传统保留了Airport。不过与以往作品中出现的椭圆形跑道不同，本作的“机场道”加入了不少角度改变比较大的弯道，其中有几个还是有些难度的。不过整体来看Airport Lap赛道的难度还是处于比较低的程度，虽然加入了弯道但对玩家技巧的要求非常低，再加上几乎通过每一个弯道前都有足够的距离让玩家提升车速以及调整过弯位置，因此Airport Lap赛道更重视的是对喷射点的掌握以及在过弯时保持赛车甩尾姿态以获得更多的Ultimate Charge效果。

## 起点－1

Airport Lap赛道的“起点-1”这段距离设计得刚刚好，玩家赛车从启动到开始通过转弯点(1)正好能够到达车辆的最高速，因此在初期就能通过保持一段时间的甩尾姿态获得足够的氮气。不过以上所说的前提条件是周围没有对手赛车进行干扰，因此建议大家在最开始便控制赛车靠近右侧护墙行驶，这样就能够在相对不容易控制赛车的过弯部分避开与梯队搅在一起，影响玩家赛车顺利过弯和加速。

## 1－2

Airport Lap赛道中第一组连续弯道，不过相对游戏中其他赛道来说难度实在是非常的小。转弯点(1)的距离很长，玩家只要确保赛车在甩尾过弯中不受到对手的干扰，就能够获得大量氮气。之后的左转更可看作是转弯点(1)的加强版，不仅弯道弧度有所增加，更是明显提升了距离。建议大家这一部分赛道以专心驾驶为主，将精力用在通过这一段路程积攒氮气上，不要热血地去与对手争夺领先位置。

## 2－3

从转弯点(2)开始会有一小段上坡路程，这里需要注意的就是在到达坡顶之前玩家一定要提前开始将赛车驶向右侧护墙方向，因为来到坡顶后赛道会马上偏向右侧，不提前准备的话很有可能因为到达坡顶后产生的转向延迟而来不及改变方向。

## 3－4

转弯点(3)虽然是一个连续的右转弯道，但由于角度改变幅度很小，因此只要提前将赛车靠左侧护墙方向行驶就能很轻松地通过。在“3-4”这一路段的最后，是一个S弯道，不过相比其他场地的S弯道，其难度真的是非常小。由于角度改变的幅度并不大因此玩家在连续甩尾的时候并不需要很大幅度，而如果之前在喷射点发动氮气喷射的话，用甩尾成功通过这里后能够获得相当可观的氮气。

## 4－5

离开隧道前的左转需要玩家注意，因为角度改变并不大




而且右侧并没有给玩家留出足够的转向空间，因此大家应该在靠近左侧护墙的位置开始甩尾，并在开始过弯后尽快控制住赛车，避免车尾擦碰到右侧护墙。在到达转弯点(5)之前还会遇到一个小S弯道，玩家需要提前靠右侧行驶并在开始转弯前向左切并迅速右转，这样才能顺利通过第二个弯道。

## 5－终点

作为Airport Lap赛道的最后一个弯道，转弯点(5)的难度依然相当低，如果是最后一圈这里建议大家在通过后马上发动氮气喷射以确保自己的领先位置；如果不是最后一圈，大家可以在即将通过起跑线时发动氮气喷射，这样就能够在转弯点(1)处获得Ultimate Charge效果。

## 起点—1

从起点开始，玩家有充足的距离令赛车达到高速，中途会遇到两个小幅度的左转，但并不会造成什么问题。最需要注意的是玩家在梯队中一定要保持靠右行驶，因为在转弯点(1)前面的左转还附加了一个上坡，有可能会因为车速过高而令赛车在到达坡顶时瞬间腾空，这时如果不是处于右侧位置就很有可能在落地右转时没有足够的转向空间，从而导致与左侧的护墙擦碰。

## 1—2

这一路段真正需要注意的其实就是转弯点(1)。在通过这里的时候玩家一定要避免车速的降低，因为通过转弯点(1)后会有很长一段距离是上坡，低车速的痛苦在这里会体现的非常明显。除了之前提到的由于腾空而出现右转时没有足够转向空间而导致车速降低外，混杂在梯队中通过这一狭窄弯道同样会有很高概率撞到前面的对手而导致速度骤降。如果出现最坏的情况，玩家一定不要吝啬氮气，借助氮气喷射才能令赛车最快地回复正常速度，缩短与对手的差距。

## 2—3

这一路段虽然也是个S弯道，但好在角度改变的幅度并不大，因此大家在甩尾通过时能够比较牢稳地控制住赛车。然而这里的难度却也不小，原因就在这一段赛道的宽度实在是太窄了，如果是处于一个梯队之中，在连续过弯时很难不受到对手的干扰。另外，在通过S弯道后，玩家一定要尽快控制住赛车并靠近右侧护墙行驶，为接下来的难点做准备。

## 3—4

这里是整个Sunset Heights赛道的难点。首先是第一个右转，由于之前的路段都是下坡，因此玩家的车速会比平时有所提升，玩家一定要注意甩尾入弯的时机。由于弯道部分道路狭窄，建议大家之前让赛车靠右侧护墙行驶，这样在飞下来的时候能够获得最多的转向空间，避免撞墙。转弯点(4)虽然角度改变不大，但最阴险的就是弯道不仅狭窄而且距离长，这就考验了玩家在甩尾过程中控制赛车保持姿态的技术。

## 4—终点

通过转弯点(4)并不困难，但相信大多数玩家在通过后车速都会下降不少，这时很有可能被原本落后的对手反超。建议大家如果速度下降明显就发动氮气喷射(尤其是在最后一圈)，并开始向左侧护墙方向行驶。这样做除了能够挡住想从内圈超车的对手，更是为了顺利通过紧接着的右转做准备。最后的弯道并没有难点，大家同样还是应该在过弯后马上发动氮气喷射，确保自己赢得比赛。

虽然从地图上看，Sunset Heights的赛道构成非常简单——两个超长距离的直道以及集中在中后部分的小弯道——但个人感觉Sunset Height赛道反而是本作中比较难开的赛道之一。原因就在于Sunset Heights赛道中有不少路段的高度变化非常明显。大角度上坡会影响玩家赛车速度的提升，而大角度下坡虽然有助提升车速，但比平时更快的速度会令玩家在选择甩尾时机时出现偏差(主要的情况是甩尾时机偏晚)，影响到技术的发挥。另外，仅有的几个弯道令玩家积攒的氮气减少，很难有效利用氮气喷射的方法缩短与对手的距离或是扩大领先优势，因此更加考验了玩家控制赛车的技术。




# Sunset Heights




# Downtown Rave City

同样是夜晚赛道，但由于并不是从穿过城市中心，因此华丽度相比Crossbay Tunnel赛道就要逊色一些了。虽然画面效果上Downtown Rave City赛道并不非常华丽，但相应的玩家在驾驶过程中受到的干扰要少得多，不过整个赛道为我们出了另一个难题，那就是小角度短距离弯道。看一眼地图就能发现，Downtown Rave City赛道并没有爽快的转弯，几个聚在一起的弯道角度改变都不大，这就要求玩家在驾驶过程中能够迅速控制住处于甩尾状态的赛车，尽快进入直线行驶状态。顺带一提，虽然赛道初期会有一个很夸张的跳跃，但不会像Rave City Riverfront赛道那样能飞上对面的断桥。

## 起点—1

起点到转弯点(1)的距离非常短而且又是上坡，因此在加速方面会受到一定的影响。不过相对于其他赛道，Downtown Rave City赛道的初期路段并不会出现激烈的竞争场面，因为即便有转弯点(1)，但整个路段还是比较平缓的，再加上之后会是一个很长的直线赛道，因此大家不用操心会出现来自周围的干扰，更不用去抢占什么有利位置。

## 1—2

转弯点(1)并不需要甩尾就能顺利通过，而之后的直线赛道玩家要做的自然就是提升赛车速度了。这里需要注意的是，当通过了直线赛道的1/3后会让玩家体验高得完全不符合常理的跳跃，除了不要在喷射状态下进入腾空阶段之外还要注意起跳前一定不要过于靠近两边的护墙，避免在“飞行”途中因为方向的改变而擦碰到两旁(还好这个系列的赛车不会飞出赛道……)导致速度下降。

## 2—3

落地后马上就会进入转弯点(2)，因此玩家一定要及时调整赛车的位置，为接下来的S弯道做准备。虽然是S弯道，但转弯点(2)的后面部分转向幅度都不是很大，因此玩家通过时一定要在开始甩尾后马上向反方向打轮。在接近转弯点(3)时会有一个小幅度右转，玩家同样需要在甩尾后尽快控制赛车脱离甩尾状态。

## 3—4

这一段路程的弯道都是弯度改变幅度较小的，因此同样需要玩家在甩尾后要尽快控制住赛车。由于是在隧道中行驶道路狭窄，因此在转弯时太靠近两侧的护墙很有可能会发生擦碰。除此之外，如果跟随梯队到达这里，很有可能会在连续的转弯中被超过，这时一定不要头脑发热用喷射，应该跟在后面等离开了这段复杂的赛道后再发飙。

## 4—5

通过了3－4路段后，接下来的赛道就显得平缓多了，但要想顺利通过前面的小S弯道，还是需要提前做好准备的。虽然弯道的变化幅度不大，但因为道路狭窄再加上此时玩家的赛车速度高，不少玩家都会选择用连续甩尾的方式通过这里。其实只要提前靠左侧护墙行驶，进入弯道后马上向右切，在到达S弯道的中间部分时再使劲向左打轮就能不损失速度地通过这里。

## 5—终点

在到达转弯点(5)之前先会有一个大幅度的上坡，这里需要注意的是在即将到达坡顶的时候一定要提前开始向左转，这样就能避免擦碰到右侧的护墙。之后的赛道就基本没有难度了，但由于直线赛道过长，在高等级比赛中往往会在这里被电脑的无耻地“喷蓝”超过。为了以防万一，大家还是尽快发动氮气喷射冲过终点吧。




作为Ubisoft的拳头产品，《彩虹六号：维加斯》是该系列的正统第五部作品，也是系列发生重大变革的一部作品。游戏放弃了系列过去复杂的任务安排，宏观的控制等追求写实的游戏元素，取而代之的是用华丽的画面和简化的操作吸引更多非系列玩家。毕竟能做到让战斗爽快感和团队策略要素并存的游戏并不多见。那么实际游戏效果到底如何呢？全球各大游戏媒体一致的好评和Xbox LIVE超高的人气充分证明了这次的革新已经大获全胜。下面就让我们一同领略《彩虹六号：维加斯》的特警雄风吧。

文 ACE飞行员 美编 NINA

| 彩虹六号：维加斯 | Ubisoft | FPS |
|---|---|---|
| X360 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas | | 美版 |
| 2006年11月20日 | 1～16人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

# 彩虹队员档案

## 洛根·凯勒 Logan Keller

队长兼队医

出生日：1973年7月19日
出生地：美国路易斯安那州，新奥尔良
身高：6英尺1英寸
体重：205磅
·曾服役于海军三角州陆战队
·由他领导的第一次彩虹行动
·坚强，从不夸夸其谈，为人过于忠诚。
特技：侦察

## 贞·帕克 Jung Park

电子专家，狙击手

出生日：1982年10月4日
出生地：韩国，蔚山
身高：5英尺11英寸
体重：200磅
·出生于一个军人世家，曾服役于韩国特种部队
·由707反恐部队选拔到彩虹小队
·话不多，办事效率高，同队员迈克尔是好朋友
特技：电脑技术

## 迈克尔·沃尔特 Michael Walter

爆破专家

出生日：1981年9月12日
出生地：英国，伦敦
身高：6英尺3英寸
体重：230磅
·曾经在英国皇家海军陆战队和英国空军特别部队服役
·作为英国空军特别部队一个分支的代号幻影组织成员
·为人和气，适合做很好的朋友
特技：各种爆破，使用重型武器

# 系统解说

## 基本操作

| | |
|---|---|
| LB | 小队指令：渗透模式/突击模式 |
| LT | 掩体 |
| RB | 短按(快速切换热能仪/夜视仪器)/长按(菜单切换) |
| RT | 射击，进入掩体躲避状态时进行射击则为"盲射"，射击精度很低，一般用于近战和掩护。 |
| A | 确认/决定/各种移动指令 |
| B | 投掷(战术手雷等) |
| X | 装弹 /长按可设定武器模式 |
| Y | 短按(快速切换武器)/长按(可调出菜单选择武器) |
| LS | 站立/下蹲/绳索模式转身 |
| RS | 普通射击模式/精确射击模式 |
| BACK | 按住为地图/轻按可以锁定敌人 |
| START | 暂停 /菜单 |
| 十字键 | 小队各种指令 |



## 掩体系统

该系统是本作的核心系统，也是该系列首次引入的系统，与《战争机器》类似，当接近任何一种可以用来躲避子弹的物体时，按住LT键，主角将会以完美的姿态靠上去进行掩蔽。而此时的视角也从第一人称变为第三人称的越肩视点。在掩蔽的同时，你依然可以瞄准射击，或者使用手雷等等。注意！由于游戏中许多掩体无法完全掩护玩家，而且掩体是可以被破坏的，敌人的弹片也能对玩家造成间接伤害，所以玩家长时间地躲在某一个固定掩体后也可能被打成筛子。在进入掩蔽后，操作方式与《战争机器》也极为类似，但是比《战争机器》中的掩蔽动作更加丰富，推左摇杆可以脱出掩体进行反击。惟一的缺点是多人小队都掩蔽在拐角处的时候会显得比较拥挤，因此，开发组将本作的队员总数减少至3名。在进入掩体状态后，屏幕上会出现一个细小的十字准星，准星所指示的位置就是玩家脱出掩体后直接瞄准的位置，在战斗中会频繁使用到。



▲掩体状态下随意按下RT键则为"盲射"，射击精度很低，一般用于近战和掩护。

## 吊绳系统




▲吊绳蹬墙状态下按下左摇杆键可以让主角做出翻身倒挂动作，这个操作容易被玩家忽略。

维加斯高楼林立，"吊绳系统"在游戏中有着出色的表演。当游戏进入某些特定场景时，尤其是出现在高层建筑外部的行动时往往会使用吊绳。地图上会出现特殊标记表示允许玩家实施"吊绳系统"。靠近这些特定区域，屏幕上会出现特定提示，按"A"键可以蹬着墙壁大幅度地下跳，或者以最快速的滑到底部。而在吊绳上的时候，敌人很可能看不到你，只要他不是正站在窗前欣赏维加斯的夜景。那么在敌人没有发觉的情况下，玩家可以选择突入的时机和方式。既可以雷霆之势破窗而入然后将敌人扫射一光，也可以文雅地选择声东击西的方式干掉敌人。队友的吊绳也完全由玩家来操作，由于图标说明很清楚，这里就不赘述了。

## 武器定义

单机故事模式一开始是不会让玩家自行选择武器装备的，当选择联机或者进入游戏第二大关，以及后来的游戏中途玩家将可以在直升机和场景中的武器储备箱中更换自己的武器。《彩虹六号：维加斯》允许玩家携带两支长枪，一把手枪和两种战术手雷。其中的长枪又允许玩家自定义枪械类型(按A键选择进入后，屏幕上没有提示)其中包括：

### 微型冲锋枪 Submachine guns

主要用于中近距离作战。这种武器最大的优势在于其比较高的射击精确度，可以说是玩家使用频率最高的武器。

### 轻机枪 Light Machine Gun

火力猛、装弹量多，用于掩护团队突击，对敌人进行压制战斗。不过在单机模式中轻机枪用处不大，在联机对战中使用频率会高些。

### 突击步枪 Assault Rifles

在游戏中突击步枪与冲锋枪的最大区别在于其作的火力要更猛些，但是射击精度稍显不足，不过在游戏中确实对这一点表现得不是很充分。

### 狙击枪 Sniper Rifles

想必不用多介绍，男生都对狙击有着独特的偏好与崇拜。

### 霰弹枪 Shotgun

以近距离威力大而闻名，不过这种武器在游戏中的使用频率并不高，毕竟这里是《彩虹六号：维加斯》不是《生化危机4》。



大致介绍完长枪系后就是手枪部分，基本上手枪在游戏中最大用处就是安装上消声器后对敌人进行偷袭射击，其他时候用得不多。一般只在弹药突然短缺的情况下利用手枪支撑一段时间。

游戏中可在五种战术手雷中两种，其中包括C4炸弹，玩家可在远距离遥控引爆。

### 破门炸弹 Breaching Charge

贴在门上引爆后将门以及附近的敌人干掉。

### 手雷 Frag Grenade

对于前方顽固不化的敌人，一般习惯用手雷干掉。

### 闪光弹 Flashbang

由于游戏中设置了众多营救人质的任务，所以用闪光弹开路的战术使用频率很高。

### 烟雾弹 Smoke

制造弥漫整个屏幕的烟雾，在干扰敌人视线的同时打开热能仪器进行射击。

### 燃烧弹 incendiary

引起区域内大火，杀伤力一般。



看似这么多种武器，但实际上非常实用的就那么几种组合。一般习惯上一把微型冲锋枪加上一把狙击枪就能应付游戏中的绝大部分战斗，再配合上使用率很高的闪光弹和手雷，基本上就能完成一切任务了。其他配置完全依靠玩家自己的游戏习惯。在武器选择画面中按X键可以为长枪械武器增加各种瞄准部件。

### Acog Scope

这种狙击镜主要是精度比较高，不容易出现射击偏差，狙击范围比较有限。

### Laser Sight

配合这个部件可以适当增加武器的射击精度，可视范围有限。

### 6X Scope

最普通也是使用率最高的步枪狙击镜头，缺点是精度不是很高。

### Reflex Scope

在所有光线条件下都能使用的部件。镜头中央会出现一个红点，只是可视范围没有明显提高。

## HP自恢复系统

游戏采取了现在很流行的HP自动恢复系统。因为《彩虹六号：维加斯》标榜接近真实的设定，所以只需要一颗或者两颗子弹，玩家就可能丧命。当玩家的肢体中弹的时候，画面就会变得模糊，如果受伤严重就会眼前一片漆黑。当受伤之后，如果远离火力范围可以使自己不再继续受到伤害，并且体力会逐渐回复。



## 武器及装备切换



游戏中长按X键后出现菜单，再按下十字键左是为武器安装消声器，按上是切换单连发。

游戏中长按Y键后出现菜单，再按下十字键左右是切换两种战术手雷，按上下是切换当前的主要攻击枪械。

游戏中长按RB键后出现菜单，再按下十字键左右是切换默认使用的热能仪与夜视仪器。

# 指令系统

## 一键指令

在游戏中，玩家扮演的是身经百战的洛根上尉，带领两名初出茅庐的反恐队员沃特和帕克。本作将所有的小队命令都被简化为队长洛根枪械准星指向方向加命令按A键。当玩家扮演洛根队长时，枪械准星所在位置就是指挥队员前往地点。只要按下A键，洛根队长就会发出：诸如Go，Go，Go；Delta……等指挥队员的指令，这时队员会毫无怨言地朝着准星所在位置前进，如果沿路上出现敌人，队员会主动开火，无论战况多么激烈，只要队员还活着他们都会在先前制定地点集合待命。当然，当队员前往制定地点时一旦情况有变，洛根可以中途选择新的指定地点，队员的行动方向也会立刻发生改变。

## 跟随掩护 Follwing

手柄的十字键↓也是洛根队长发出指令经常用到的操作。十字键↓就是切换命令队员是跟随掩护状态还是原地止步。当按下↓键时如果是让队员处于跟随掩护状态，队长洛根一般会说：Re-group on me；Get over here；Back on me等语音，并且他的左手还会做出画圈的动作。屏幕左下方的状态栏会显示Follwing字样。该操作除了让自己与队员一同掩护行动外，另一方面就是招呼远离自己的队员快速回到自己身边好安排下一步行动。当然，指挥队员的行动也要符合游戏规则，如果你非要指挥队员往墙上走，他们会说：I can't do that!




## 原地待命 Holding

有时候人多不一定好办事，没有搞清楚状况就指挥队员前进的做法往往会付出惨痛代价。玩家扮演的洛根队长在很多情况下将负责侦察工作，所以有时最好单独行动，按下十字键↓让队员留在原地待命，这时队长洛根一般会说：Hold；Hold the position；Hold on等语音，并且他的左手还会做出握拳的手势。屏幕左下方的状态栏会显示Holding字样。




## 房门突入系统

在《彩虹六号：维加斯》中室外战斗所占比例很小，绝大多数战斗都是在室内进行，所以玩家将不停地在大楼中的各个房间内穿梭，可能你所面对的敌人就在这扇门的后面。为此，游戏设计了多种"房门突入系统"，在不同情况下使用不同的房门突入战术往往决定了这次战役的时间长短和成败，这也成为本作最大的魅力之一。

当玩家枪械准星对准一扇紧闭的房门时，屏幕上会出现"Team Move to Door"的提示，此时按A键后两名队友会专业的移动到门的附近做好进门的准备。




## 蛇眼观察与指定目标




面对一扇关闭的门，能了解里面的情况是再好不过的了。来到门前，先别急着下达命令，将准星移动到门的下方，屏幕上会出现"Snake Cam"字样，按下A键后洛根队长会使用蛇眼探头观察门后屋内的情况。通过这种方式，玩家将大致了解屋内的情况。"指定目标"操作容易被玩家忽略。当玩家用"Snake Cam"观察到屋内的敌人或者在普通侦察的情况下，将十字准星移动到他们身上然后再按下手柄的"Back"键就能指定队员进门后优先消灭的敌人。一般原则是：优先消灭靠近门的敌人和手持重型武器的人，或者是正挟持人质的敌人。到了游戏的第4大关后，一个房间内的敌人经常多达5到6人之多，这时可以采取让队员从进去先消灭远处的敌人，自己负责干掉近处的敌人，这样行动的成功率会高出许多。

## 强行突入与渗透突入

无论是在通常的战斗，还是当队员做好门前待命准备后，玩家要考虑的一个问题就采取何种战术。按下手柄的LB键在"强行突入"(Assault)和"渗透突入"(Infiltrate)这两种行动战术中进行切换，战术名称会显示在屏幕的左下角，行动所采用的武器当然也有所不同。《彩虹六号：维加斯》不是《战争机器》，特种部队的宗旨是尽量避免不必要的战斗，减少伤亡人数，所以在"渗透突入"战术下队员们都会安装上了消声器，以尽量避免打草惊蛇，有时某些战斗会因为动静太大而引来大批敌人的增援，如果能安安静静地将敌人消灭会令战斗变得轻松许多。

特别是当队员做好门前待命准备，选择"强行突入"战术后，屏幕左下角会出现3种图标，左侧图标表示炸门突入，专业的讲就是"Breach and Clear"，思路很简单，就是直接炸死门后以及靠近门的敌人然后突击进去。中间图标为直接开门清理进入，专业的讲就是"Open and Clear"，并没有用到任何战术手雷。右侧图标为开门后先投掷一枚手雷后再突入进去。这种战术主要对付房间内离门比较远，敌人又比较集中的情况，专业的讲就是"Frag and Clear"。




相对于比较野蛮的"强行突入"战术，"渗透突入"更加稳妥，使用的机会也更多。因为游戏中往往会遇到恐怖分子劫持人质的情况，所以用这种战术也最能保全人质的安全。选择"渗透突入"战术后，屏幕左下角也会出现3种图标，左侧图标表示以闪光弹开路后再冲进去，采用这种战术不能绝对保证敌人都会被闪光弹命中，所以最好事先做好指定消灭的目标以增强行动的成功率。中间图标同样是直接开门进入。右侧图标为开门后先投掷一枚烟雾弹然后再突入进去。这种战术是本人最少采用的。



许多场景中玩家将面对的不是一扇门而是好几扇门，将队员命令到门前待命后，这时破门指令依然有效，玩家完全可以自己再单独行动前往另外一扇门。不但是在破门突入情况下，面对吊绳等系统时游戏也允许玩家采取多点行动的策略，这样玩起来更有感觉，惟一的问题就是加大了游戏的风险。

以上战术用手柄相对应的十字键的←↑→进行操作。

## 地图 Map

由于在《彩虹六号：维加斯》中，目标地点会以小圆圈的形式出现在屏幕上，并且还会显示玩家与目的地点的距离，它的存在有效地指引了玩家下一步的行动方向，几乎不会出现迷路的情况。所以"地图"在游戏中存在的意义并不是为了给玩家找路用的。在游戏中，只有当敌人主动开火后，他的位置才会出现在地图上，而且敌人采用也是运动战术，一旦他停止开火便会在地图上消失，加上游戏场景的设置非常复杂，玩家经常需要在场景中寻找敌人的方位。"地图"一般是为了给玩家最快时间找到敌人和目标地点用的。按下手柄的"BACK"后地图就能显示出来。其中绿点表示彩虹队员；白点表示普通民众；红点表示恐怖分子；绿X表示掉队的队员；白圈表示目标地点；能够使用吊绳和攀爬的楼梯也在地图上做了明显的标记。





# 流程攻略

本作中很多关卡采取了多路线并行的流程方式，到达目标地点并非只有一条路线，玩家的选择可能造成难度上的变更和战术上的改变。本次攻略旨在提供给玩家一条比较合理的路线和游戏的战术，玩家也可根据实际情况做出自己的选择，发掘出更加有趣的打法来。

## 墨西哥边境 Mexican Border

### 入境 Inbound

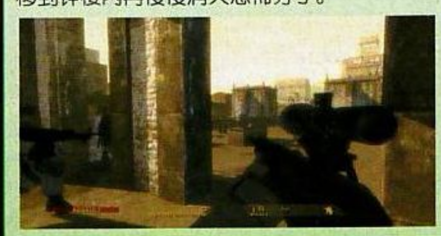
#### 形势报告

扮演洛根·凯勒的你第一次带领彩虹小队前往墨西哥，执行抓捕恐怖头子伊蕾娜·莫里的任务。伊蕾娜·莫里这个老娘们曾经策划炸毁了法国驻哥伦比亚首都波哥达的大使馆，现在正遭到通缉呢。现在伊蕾娜·莫里正在墨西哥混着，她已经与当地恐怖分子Coyotes秘密汇合了。现在她们正在安排一条通往美国的走私线路，至于走私什么，那估计什么都有。你任务就是找到她，抓住她。

根据行动计划安排，洛根·凯勒单独下了直升机，然后在指定地点与另外两名队员汇合。其实这就是我们通常所说的训练关卡，顺着街道前进，并按照屏幕提示熟悉一下基本操作。来到前方的广场后玩家将遇到多个敌人，这时屏幕上会出现目的地提示的白圈。按下"Back"键看看街道情况，在自动存盘提示地点的街道旁边有一扇门可以进入。好像里面的人正在通过话机和伊蕾娜交谈着什么。干掉一楼的2个恐怖分子后从二楼房间的一把梯子爬到外部楼顶，干掉这里一个站岗的敌人后由绳索滑行下去。注意，按下左摇杆可做出倒挂动作。下来后面对的是一条长长的街道，这里敌人比较多，是练习狙击最好的机会。一旦听到枪声，玩家最好把地图调出来看看，这样能够清楚的知道还剩下多少敌人。恐怖分子留下的武器是可以供玩家更换的，但通常情况下除非是弹药不够了，一般不建议更换，因为他们的装备通常都很一般。进入掩体状态后出现在屏幕上的十字准星要善加利用，只要把它移动到敌人身上可以采取迅速出位射击的方式快速干掉他们。顺着前方的台阶上去后消灭敌人后，又进入了小巷内，并且传来婴儿的啼哭声。收到步话机指令后，调出地图查看，前方不远处的教堂楼顶，你的队员正在很敌人火拼中。这时敌人使用了烟雾弹，按下RB调出热能仪就能在硝烟中轻松取得这场战役的胜利。战斗结束后的任务就前往教堂楼顶与队员汇合，玩家可以选择打破教堂的玻璃直接翻进去。来到楼顶刚刚与队员见面的洛根就遭到了恐怖分子的围攻。

#### 难点

由于是第一次指挥战斗，加上恐怖分子呈两面夹击之势，所以场面很混乱。屏幕上提示用A键指挥队友行动。如果玩家够熟练的话，玩家可以躲避在掩体后利用狙击枪迅速干掉两侧的敌人，场景左侧有一个钟楼，实在是抵挡不住敌人的火力也可以带领队员转移到钟楼内再慢慢消灭恐怖分子。



战斗完毕后带领队员一同从楼梯下去，来到教堂大厅遇到敌人增援，这里敌人比较多，又是一场激动人心的战斗。战斗完毕后收到通讯情报，命令彩虹小队向火车站进发。从教堂出来后，根据白圈指引来到一扇大铁门前，按下A键后队员会自动设置C4炸弹将铁门爆破，进去后又是一场巷战。来到如图的位置会看到一个仓库，仓库被一扇铁门封着，这里可以使用"Snake Cam"查

看，并且设定攻击目标顺序，也算是小队的一次演练。



从仓库出来后来到外面走不多远就听见另外一间仓库传来声响，这里一楼或者从楼梯上去都有门可以进去仓库。推荐从楼下大门走，因为楼下的掩体比较多。屏幕出现提示利用手雷突入法进门干掉里面的恐怖分子，要注意楼上可能还潜伏有的敌人。战斗完毕后指挥队员利用绳索滑下去。本章节结束。



## 火车站 Trainyard

### 形势报告

替伊蕾娜卖命的Coyotes在火车站挟持了3名人质，现在的任务就是去解救人质。



本关一开始就给了队员重新整理装备的机会，由于火车站是户外场景，范围大而且地形复杂，建议配备上狙击枪以应付远距离作战。出门后查看地图，前方有好几个正在巡逻的敌人，高处平台上也有好几个敌人的狙击手，打开热能仪器辅助观察后一一狙击掉，可以选择从左侧的房子穿过去。不时对面废弃的车厢内也会有敌人出没，建议这里采取"渗透突入"的方式，让队友跟随着自己负责掩护工作。消灭完成隐藏在车厢的重机枪手后，从前方的楼梯爬到二楼去。人质就在白色圆圈所显示的位置，这里用"渗透突入"模



式下的闪光弹战术营救人质，并且可以指定两名优先干掉的恐怖分子。这次营救人质任务并不难，成功完成后会立刻收到新任务，那就是抓捕躲藏在矿道内的伊蕾娜。来到外部，发现这里停放着众多废弃车厢，玩家可以选择彩虹小队全体下去，也可以选择派队员下去，自己在平台上实施狙击战术。这里敌人不少，中途会有部分零星敌人冒出来需要谨慎应付。然后绕过车厢从小阶梯下去，现在开始潜入矿井地面设置。

这里的光线越来越暗，所以是启用夜视装置的时候了。矿井内部敌人比过去凶悍不少，而且很多死角都隐藏着他们的人，所以玩家最好采取隐蔽行动加指挥队员层层推进的保守策略，安装上消声器后可避免战斗过程中引来更多敌人。在战斗过程中敌人会通过隔离的铁丝网对我方进行射击，两截车厢下方也可能隐藏着恐怖分子。通过楼梯上到二楼后就命令队友使用绳索下到矿井底部，中途会遇到两名恐怖分子。如果队员在吊绳过程中被敌人射中的话，他们会直接掉落到底部摔死，所以最好由洛根先清除了所有的敌人后再命令队员下来。



## 矿井 Mines

### 形势报告

伊蕾娜已经逃到了这里，一定要在这里抓住她。由于已经下到地下，彩虹小队和总部失去了联系，最后惟一能确定的消息就是总部命令我们必须抓活的。



矿道内竟然空无一人，来到前方突然听见一扇铁门内传来伊蕾娜的声音，窥探发现她身边还有一名人质。用闪光弹进去之后老奸巨猾的伊蕾娜居然逃走了，立刻命令队员在不远处的铁门设置炸弹破门后继续追击。"跪下、跪下……"，彩虹队员冲进门去终于找到了通缉已久的伊蕾娜，她在彩虹队员面前异常顺从地跪下了。没想到这个老娘们突然引爆了旁边的炸弹，洛根因为突如其来的爆炸而被震昏过去，恍惚中只听见恐怖分子们以为他已经死了，并拿走了他的装备。等洛根醒来之后两名队员已经不在身边，自己也仅剩下一把手枪。

## 逃脱 Escape

### 形势报告

两名队友全部失踪了，他们身上的GPS系统也失去了联系，现在洛根的任务就是找到他们并且回到地面。

与总部进行短暂联系后，洛根继续追捕伊蕾娜。现在以手枪对付矿道内的敌人确实比较吃力，再加上现在就一个人行动，所以要倍加小心。敌人现在都装备了近战杀伤力巨大的霰弹枪，一不小心就很有可能被一枪干掉。首先安装上消声器，对准敌人头部射击可一枪毙命，然后捡起他手上的霰弹枪。

### 难点

前方不远处就是一个矿道的岔路口，这里敌人比较多，他们枪法很准，也很疯狂。如果硬拼死亡的几率较大，赶紧跑到岔道口左侧，玩家一旦进到里面后他们会疯狂射击，之后会有一段上弹时间，仔细听游戏的音效，玩家可以趁这个时候干掉他们。接下来依然是短兵相接的巷战，需要玩家步步为营，千万不要贸然往前冲锋。从前方的一个下坡台阶下去后会遇到左右夹击的情况，建议慢慢调整角度先干掉左侧的一个敌人，再一个个收拾右侧剩下的三个敌人。通过这里就总算告一段落，接下来洛根来到了工厂。





这时总部发过来一段女贼伊蕾娜传过来的挑衅视频，看来两名队员是凶多吉少，洛根现在的任务就是找到队友。通过矿井的绳索，洛根终于可以由此处爬上地面了。爬到井口的时候干掉旁边的一个敌人就能取得顺手的武器了。接下来的敌人会送来不少好武器，比如装备着狙击镜头的机枪以及狙击枪等等，玩家要善加利用才好。有了比较好的装备剩下的战斗就轻松了很多，建议安装上消声器，这样可以比较安静地结束战斗，敌人几乎没有反抗的机会，关键在于玩家要善于观察地形和地图。按照屏幕上白色圆圈指引的方向前进，当洛根来到工厂房间内，原本关押队员的房间已经空无一人，居高临下可以干掉楼下很多敌人。玩家很快就能到达工厂的外部。这时前来接应的直升机也抵达了，可惜这时候只有洛根一个人成功登上了直升机，这次墨西哥地区的行动以失败而告终……






# 卡里普索赌场 Calypso Casino

## 剥落行动 The Strip

### 形势报告

这是洛根的一次全新的任务。恐怖分子袭击了位于美国本土拉斯维加斯的赌场——卡里普索。当时北约组织的顾问史密斯博士正在卡里普索赌场，任务很明确，解救史密斯博士。

从直升机上下来后，洛根首先与自己的新队员汇合，在与队员的汇合点附件，玩家能捡到高防护盾牌，只不过如果携带了盾牌就只能手持一把手枪，而且游戏乐趣也会降低，只推荐尝个新鲜，不推荐全程使用。




随后的目标就是进入赌场。朝着左前方的街道前进，沿路遇到一些敌人的抵抗，不过运用狙击和队员协同作战能够比较轻松的取得胜利。从中间隔离带的缺口来到左侧街道会遇到更多的敌人。来到左侧街道尽头后再穿过中间隔离带来到街道右侧，这里敌人火力比较猛，建议贴着街道最右侧前进。

### 难点

再穿过隔离带前往左侧时，会出现多人持有重型武器的敌人对我彩虹小队进行扫射，由于这里的掩体并不算太多，贸然命令队员往前推进的指挥等于让他们去送命。还是采取稳扎稳打的策略，配合狙击枪慢慢向前推进。



到达指定地点后安排队员安放炸弹直接炸破墙壁进入卡里普索赌场。现在玩家就开始进行频繁的开门，清扫房间，再开另外的门，清扫房间……现在彩虹小队来到的是赌场的财物室和机房，这里的敌人不多，基本上随便一套策略都能干掉他们。前往白圈指定地点，彩虹小队将正式进入奢华的赌场。



## 安全系统 Security

### 形势报告

卡里普索赌场是一个庞大而复杂的环境，这里大大小小的房间成千上万，想在这里找到一个人简直就是大海里捞针。史密斯博士到底被关押在哪里呢？直升机上的乔安娜建议洛根他们想办法侵入赌场的安全系统，这样可以利用系统的监视器查找史密斯博士的所在。

进入赌场的游戏机室前窥探一下门后的情况，而且现在很多房间都有多扇门可以进入，所以玩家可以自由选择。现在这里已经有几个恐怖分子正在巡逻，指定目标干掉他们后接下来还会有多个敌人前来增援。现在敌人越来越频繁地使用战术手雷，好在这里地方大，掩体也比较多，只要合理指挥好队员战斗并不算困难。通过整个游戏室后，小队从地图尽头得窗口吊绳下去。



接下来进入的是赌场的金库，如果从外侧通风过道突入效果会好一些，玩家可以通过通风网向外射击。在金库一圆形安全门背后会涌出大量敌人，只要把守好这个地方就能干掉一批人。



进入地图尽头的通道后往右侧走，这里有两扇门，其中一个门后有楼梯可以去二楼。新场景中无论一楼还是二楼都会有敌人出来，为了占领制高点，建议玩家选择去二楼。战斗结束后去白圈指示处就是赌场安全系统的控制电脑。当帕克刚刚把电脑搞定，敌人的援兵立刻杀到了，虽然在电影中这是最俗套的剧情，不过在游戏里面能够体会一番这种感觉，确实很不错。接下来的战斗很简单，顺着白圈指引彩虹队员离史密斯博士越来越近了。

## 黄金时段 Prime Time

### 形势报告

虽然你离史密斯博士越来越近，不过博士所在的位置处于赌场上层，这里的地形对你很不利。

### 难点

从进入本关第一扇门开始，迎接玩家的将是更加棘手的挑战。干掉进门后的第一批敌人并不困难，只是接下来玩家需要登上3层楼，期间会遭遇几批敌人。他们的火力很猛，而且经常运用战术手雷。第二批敌人会用绳索滑下来，枪法好的话可以在当他们在空中滑落的时候就直接将他们干掉起码一大半。确定消灭光这批敌人后，先指挥队员上到二楼，然后玩家与队员在二楼汇合后一同行动。一旦上到二楼，敌人的第三批人就会从楼上的房间冲出来，如果在走廊内进行战斗很难顾及到从另外一侧突袭过来的敌人，战斗起来会比较吃力。好在离楼梯不远处有一扇门可以通向外部的消防通道，利用这里和敌人战斗只需要对付从一个方向过来的敌人，避免出现腹背受敌的情况。从这里将第二层的敌人消灭干净后由此处的楼梯上到第三层继续清除行动。来到三楼后有些敌人会出现在一楼对我方发起进攻，利用居高临下的优势不难将他们干掉。如果顺利的话，玩家遭遇的敌人将会比原来少一倍。由于通往四楼的消防梯被损坏了，所以只有走外侧楼梯，这里还有一段遭遇战，最好让队员跟着自己一同行动。







再从四楼的消防楼梯上到五楼，从不远处传来恐怖分子的漫骂声，看来人质就在这里了。注意：由于房间内恐怖分子和人质之间产生了剧烈的摩擦，所以这次人质解救行动需要快速完成，不然恐怖分子就会杀掉人质。利用闪光弹能迅速解决这里的两名恐怖分子，如果动静太大的话，从房间一侧还会出现增援的敌兵。虽然人质被解救了，但这些人只是一些赌场的工作人员，史密斯博士依然在恐怖分子手中。从被解救的人质口中获悉，原来这一切事件的背后又和那个该死的伊蕾娜有关，她正计划实施一系列针对维加斯的打击。洛根带领他的队员继续前进。



## 史密斯博士 DR.Smythe



现在洛根需要通过走廊去新的赌场，最麻烦的就是这里有太多玻璃墙，并不适合做掩体。在通往一楼的过程中，有两批敌人会利用绳索滑下来支援。通过这里的关键还是需要稳扎稳打，确定把一批敌人消灭干净后再前进。现在关押博士的地点已经判明，根据白圈指引玩家可以从凉台吊绳子先用消声手枪干掉几个恐怖分子，然后再命令队员冲进去。或者从扶手楼梯下去后由正门突入，推荐由正门突入，保险系数会大很多。营救博士只是第一步，下一步是将他护送出去。SWAT的人会在指定地点接应洛根他们。对着博士按A键可以命令他留在原地或跟随洛根前进。





从如图所示的位置离开这里，过道内就有一名恐怖分子。为了保护博士，现在要多用队员探路，玩家负责保护博士和殿后。从过道出来后还要经过一间赌场，这里又出现两条路线。建议从有扶手楼梯通道过去，因为在这里视野更开阔，也好安排队员站位。面对一批过来的敌人，玩家可以前往二楼然后使用狙击枪能很高效的将他们干掉，当然玩家要事先将博士留住安全的位置。通过这段场景后，再经过一条走道后彩虹小队来到了停车场。到了这里就万事大吉了，再走几步就能看见SWAT的车辆，本次任务就此完成。



# 维加斯中心城 Downtown Vegas

## 绝对错误 Exclusive Gone Wrong

### 形势报告

恐怖分子是不会善罢甘休的，他们很快又抓到新的人质——本地著名新闻记者Trish Gracy，并且把她关押在位于一家名为红莲的中国主题赌城内。恐怖分子扬言要将Trish Gracy杀死，并还要进行现场电视直拨。彩虹队员当然要对此此说：NO。

下飞机来到中国赌城的天台上，通过玻璃可以将里面的敌人分布看得一清二楚。其实利用狙击枪可以将这里的敌人消灭干净，当然玩家也可以采取吊绳突破的战术进房间和他们战斗，不过这样打比狙击战吃力些。





## 难点

进入赌城后可以从2楼走也可以选择从一楼门进入，问题是这里的出口很多，敌人分布很广，火力也比较猛。所以在这里给大家推荐一套打法。如图所示，将洛根安排由二楼的A门等候，将队员安排在B门采用手雷战术突入，然后迅速命令队员撤回到自己所在的A门。因为在A门处可以避免腹背受敌的情况，然后和队员一同监守楼梯口附近，这里将上来一批敌人。通过这个场景后接下来又将是一间赌场。建议从地图最右侧的门通过，因为这里有几张桌子可以作掩体。把这个房间作为据点消灭完成所有敌人后再从窗户吊绳下去离开。注意，在这个房间对面会增援两名火力很猛的机枪手，需要小心应付。另外，这个房间还会遭到敌人开门突袭，需要让队员看门掩护。安装消声器进行渗透突入的话，在这里可以减少敌人的增援数量。最后上到对面2楼用绳滑下便过关了。



## 弗里蒙特街 Fremont



本场景一开始玩家就要解救被绑架的新闻记者，现在这种小的解救任务应该是轻轻松松了。不过这次行动一定要迅速，因为记者附近的恐怖分子很多，当解救她之后也千万不要掉以轻心，因为马上会有一批敌人前来增援。战斗结束后又要开始在弗里蒙特街上与敌人周旋。一开始街道左侧有一个楼梯可以登上街边的霓虹灯处，在这里移动能够很轻松的干掉所有敌人。当然，直接从街道通过也并不困难，利用街道中的隔离带命令队员向前推进就能比较安全的通过这条街。最后从街道右侧的楼梯下去便可过关。



## 黑手党小屋 Mafia House

### 形势报告

根据最新情报，恐怖分子抢夺了一辆新闻车并且利用车上的设备对手下进行指挥。彩虹小队现在的任务就是找到新闻车，然后利用新闻车侵入恐怖分子的联络系统。



从楼梯下去后，洛根等人来到了光线相对昏暗得多的地下室，此处敌人并不多，可以采取"渗透"行动方式，在这里需要随时换上夜视仪帮助观察。如果说前面这段时期的战斗比较简单话，当到控制室另外一个区域后一进门彩虹小队就会遭到恐怖分子猛烈袭击。依靠室内的桌子可以周旋一番，但不要在一处停留过久，现在恐怖分子习惯用燃烧弹进行进攻。来到屋外依然会遭遇大量来自一楼的进攻。尽量在楼上多消灭一些敌人，这样在后来行进的路上会少很多麻烦，因为这里管道实在太容易躲藏一个人了。接下来可以指挥队员用绳子先下到一楼，玩家自己在二楼掩护推进的策略。







消灭完大部分敌人就可以下到控制室一楼继续前进了。这里同样不能掉以轻心，因为敌人会突然从小队身后发动偷袭，而且隐藏的角度也很刁钻。这里建议把队员留在原处，由洛根探路，等敌人出现时候先将队员招集到自己身边，然后再集中火力消灭剩下的敌人。通过控制室后走过长廊由楼梯上来后居然是一个破旧的公寓楼。来到如图所示的场景后要特别小心，这里是一家餐厅，敌人更是顽固。进入这家餐厅可以从两条路进去，这里使用闪光弹再指挥队员冲过去有很好的效果。来到经理办公室发现经理已经被杀害了，通过窗户就能够看到那辆新闻车，就在经理室同街上的恐怖分子来一场枪战吧。在房间内可以先指挥队员直接冲向新闻车，然后就在窗口进行愉快的狙击，尽量多消灭几个吧，杀一个少一个。进行新闻车的系统入侵需要花一段时间，玩家要全权实施掩护工作，可以选择到门外的简易楼梯处实施狙击战。车头面对方向会出现众多恐怖分子，由于距离还比较远并不难对付。敌人那边有一些油桶可以打爆，如果找准感觉，这将是愉快的一仗，起码一口气要干掉10多名敌人。最后将新闻车炸毁后登陆直升机结束本关任务。





# 眩晕的顶尖 Vertigo Spire

## 突袭高塔 Tower Assault

### 形势报告

通过之前入侵新闻车获得的信息显示有另外一批恐怖分子掌握了电视高塔“Vertigo Spire”。SWAT队员已经把这个建筑的底层赌场部分搞定了，而彩虹小队的任务就是至上而下进行清除工作。



从直升机一下来，可以选择保守的路线，从楼顶小门下楼，也可以选择打破前方天井的玻璃下去，下去前可以利用狙击将下面敌人一一干掉。下去后从房间内的楼梯再继续下楼，根本不用顾及本层的另外两个房间。来到如图所示的位置，这个漆黑的房间虽然是死路，但内部隐藏着3个敌人，要先把他们干掉。突击Sound标记的门内后外面会突然出现几个恐怖分子，这时要留意干掉。标记EXIT的门外就是凉台，这里敌人众多。先在门外与敌人战斗一番，然后再推进过去，这里可以使用手雷，能够很快地干掉死角里面躲藏的敌人。最后指挥队员从凉台边缘用绳索滑下便可过关。




## 高塔酒吧 Tower Bar

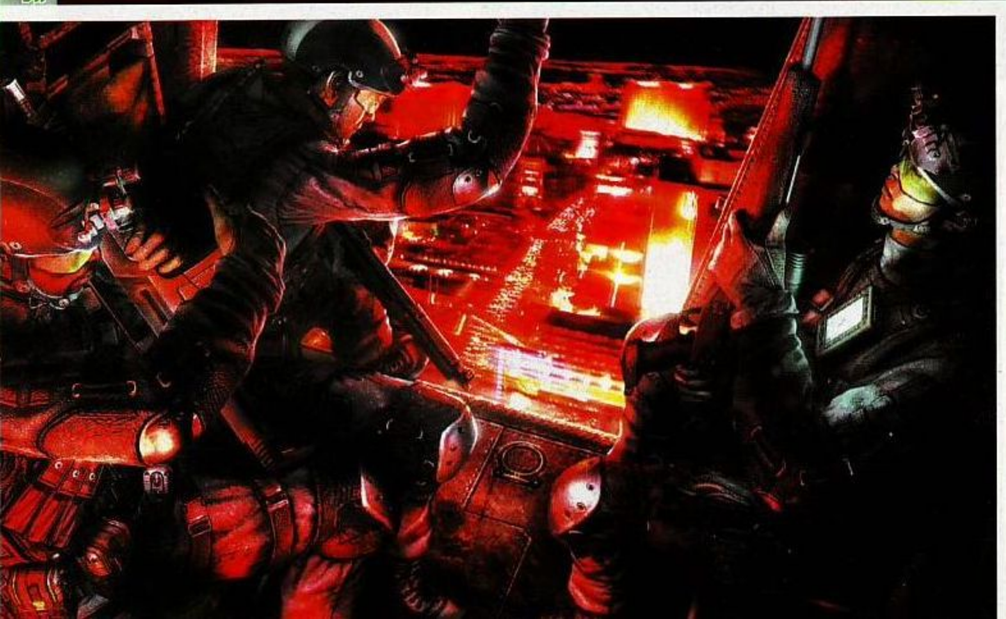
### 形势报告

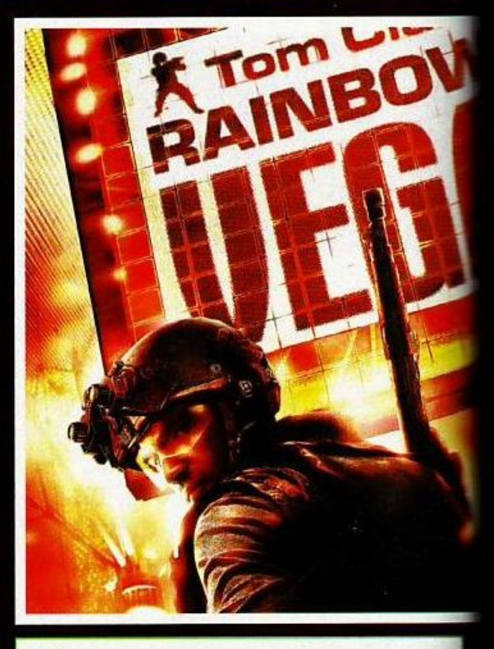
根据乔安娜发来的报告：史密斯博士的两位同僚被恐怖分子抓住了，原来这二位是新型炸弹领域的高人，正是因为这点才引起了恐怖分子的兴趣。没办法，在反恐游戏中的博士就犹如任天堂游戏中的公主一样，总是容易被人抓住。



现在谁还走楼梯啊，直接吊绳子下去。两个恐怖分子干掉了一名人质，然后自然是被彩虹小队的人干掉。进入后通过观察发现屋内站着好几个恐怖分子，他们都戴着夜视装置，而且离门很近。兵分两路，先安排队员采取手雷突入的战术，洛根再选择另外一扇门同时冲进去，可以在很短时间内结束战斗。来到一扇标志门前听到恐怖分子正对着直升机喊话，他们充分表达了自己的意愿。先指定好将那位喊话的恐怖分子作为第一个被干掉的目标，然后彩虹小队采取闪光弹突入的方式快速冲进去可以将他们干掉。






### 难点



“你没事吧？”洛根习惯性地询问了一下被解救的人质后得知这个高塔已经被安放了炸弹，地点就在塔内一间酒吧内，可怜的彩虹小队现在又要担当拆炸弹的重任。从该房间一扇侧门出去，修整一下装备，直接旁边楼梯上楼。这里居然还有敌人，建议用“渗透”模式安静地消灭2个敌人后进去。剩下的敌人会从楼梯上来，而且他们会频繁使用战术手雷。就在前方的楼梯口守着就能干掉好几个敌人。这里只有一个楼梯可以下去，而且敌人火力将楼梯几乎封锁了，所以要沉住气，并且学会不断试探性地引诱一下敌人出来，确定敌人被消灭得差不多了再下楼去。这里差不多聚集了15个敌人。

战斗结束后从楼下小门出去即可。边下楼边战斗一路来到一架钢琴所在的楼层。炸弹就在附近房间内，这里有两扇门可以进去。利用兵分两路的办法突入这里，把队员安排在凉台外的门外，洛根从屋内的门进去。利用烟雾弹或者闪光弹干扰敌人后战斗会变得比较容易，小心楼上会有敌人朝你射击，把上面敌人一定要清除干净。最后命令队员拆除炸弹。

炸弹拆除完毕后从原路返回，从如图所示的小门进入后由这里的消防楼梯上去，直升机会在平台接应彩虹小队队员。




# 但丁赌城 Dante's Casino

## 地狱门 Hell's Gate

### 形势报告

当洛根等人登上直升机时居然收到了女魔头伊蕾娜的电话，她声称在墨西哥失踪的两名队员加布里埃尔和凯恩现在就在她手上，要想救他们就来但丁赌城吧。但丁赌城是一座未完工的超豪华赌场，各方面设施都是世界顶级的。明明知道这是个陷阱，洛根等人也别无选择。伊蕾娜在那里到底想干什么呢?



下来前可以在平台上先干掉几个恐怖分子，然后与队员一同步步为营。也可以指挥队员在前面开路，自己在平台上用狙击枪进行掩护。通过这个区域后由楼梯上去来到一个大钟楼前。好在这里掩体很多，向红色氧气瓶射击还能引起大爆炸杀伤敌人。从绳索下来时最好由洛根亲自探路，因为楼下有敌人把守，用手枪干掉他们后再命令队员下来。



接下来的路线就是不停的走楼梯下去，沿途会遇到很多敌人。现在的光线可就比之前暗了许多，很大程度上要依赖夜视仪。玩到这里玩家一定能感受到盲人的痛苦。好在敌人都在地图上有清楚的标明，所以现在玩家在不停地查看地图，队员也成了本阶段冲锋的中坚力量。到达白圈地点后本关结束。

## 加布 Gabe



### 形势报告

同伴加布里埃尔成功地从恐怖分子手中逃了出来，并且还联系了乔安娜，但很快他又被恐怖分子捉了回去并关押在了游戏室。洛根等人现在迅速前往这里的游戏室内。



这里的地形比之前任何地方都复杂，打起来非常过瘾，而且不会迷路。基本上使用闪光弹突入战术就能解决问题。经过之前那么多战斗，我想玩家已经总结了一套自己最喜欢的打法了吧。不过在这里推荐大家还是用比较安静的"渗透突入"模式进行战斗，这样不容易惊动更多的敌人。离游戏室还有大约39～40米的时候将会出现一个岔道。

### 难点

离游戏室还有大约39～40米的时候将会出现一个岔道。命令你的队员安装好消声器，因为在这里战斗规模越小越好，不然敌人会出现大批增援部队，玩家不容易控制局面。左侧可以进行弹药补充。建议从左侧门进去，如果能够安静地干掉门后的2个敌人可以就这样离开这里根本不用战斗。右侧这里有个小房间可以作为据点坚守一段时间，不过这种打法比较低级。这里将左右两侧行进的路线以及攻关的方法做出了很大的区别。



接下来又会是一段岔路，建议玩家从楼梯来到二楼，这样能够获得居高临下的优势，利用狙击和手雷可以很轻松地消灭敌人。如果走楼下的小门这种优势将不复存在。



还是贯彻尽量动静小点的战术，最好不动声色的干掉敌人。一路来到游戏机室后发现队友加布里埃尔被捆绑在二楼。他的脾气好的变得异常暴躁……干掉前来增援的一批敌人后，现在当然就是护送他离开这里。和乔安娜取得联系后决定让加布里埃尔自己找直升机，彩虹小队继续寻找另外一个同伴凯恩。



再路上又遇到一批敌人，并他们依靠两挺重型机器完全封住了我方的去了，这里最好让队员待命，由洛根先把重机枪干掉之后再继续前进。通过这个火力封锁点后就能安全过关了。



## 凯恩 Kan



### 形势报告

现在加布里埃尔是安全了，根据情报显示凯恩现在被关押在外围的建筑工地内。



出门之后来到工地，这里有3名狙击手等着洛根等人，好在干掉他们并不困难。通过这个工地最大困难就是空间更加立体化，敌人容易隐藏在死角。从楼梯下来后还能在后面的简易棚前重新装备自己的武器。见到坐在地上的凯恩时先不慌过去，因为他身后和旁边有几个敌人。来到凯恩身边时他已经奄奄一息，在断气前他告诉洛根，伊蕾娜今天对维加斯的打击只是为了分散警方的注意力，背后其实还有更多的阴谋，至于是什么直到断气凯恩都没有说出口。乔安娜发来消息说现在恐怖分子把但丁大剧院作为了指挥部，并架设了数据中心。彩虹小队的人现在就朝着这个游戏中装修最豪华的场景出发了。



## 数据中心 Data Hub

### 难点



一出来玩家就将遭到敌人猛烈的火力袭击，一部分敌人位于楼上，另外一部分敌人隐藏在巨大水泥管中间。许多敌人会从远处正前方的梯子滑下来，瞄准梯子射击可以消灭许多敌人。指挥队员以场地外左侧的几排水泥为掩体进行射击进攻也可以。注意，就在凯恩尸体所在的场景有一道楼梯可以去到二楼，如果走这条路的话敌人的地势优势将不复存在了，战斗也会变得轻松一些。如果走楼上线路的话需要当心敌人爬绳索突入上来出现在你身边。建议还是以渗透突入打法为主，一旦被敌人发现后他们就会疯狂地向我方射击，因此被发现后还是让部队撤回，等安静后再试图悄悄通过这一区域。游戏中如果玩家多观察一下地图和地形话其实可以找到不少巧妙的路线，它们都将让游戏难度降低或变得更加有趣。



通过这个区域后在过道内还可重新补充弹药。因为后面的战斗也比较激烈。来到一个类似中世纪的喷泉花园时，尽量还是使用安静的渗透战术，通过的路线选择最右侧或者最左侧。注意，这里花园外围还有一个两层楼的外围，恐怖分子很可能突然从二楼下来一批人。进入但丁大剧院入口后将遭遇敌人的火力压制，好在距离比较远可以用狙击一一干掉。



来到但丁大剧院后分兵两路，队员用烟雾弹或者闪光弹突入中间的大门，洛根由左侧一个门进入进行掩护和清扫工作。当敌人火力很猛时要随时调动队员前往更加安全的位置，并且双方都要相互有个照应，这样对敌人形成多角度打击的



效果比较好。战斗结束后从尽头左侧的楼梯上去，直接来到三楼，数据中心就设置在大剧院的舞台中央。这里敌人架设的重型机枪，利用狙击将这个火力点端掉。如果不打草惊蛇的话这里敌人数量不会很多，甚至他们都不会使用到重型机枪。然后从环形观众席右侧尽头的楼下前往舞台。不要被动人的音乐所陶醉，因为沿路上还会不时出现一些敌人，有时候这种游离的敌人比阵地战中的敌人更加可怕。

### 难点

当队员侵入敌人的电脑时，华丽的观众席上会出现众多敌人他们一共分3批向我方进攻，这里完全就是看玩家枪法的时候了。舞台两侧的重机枪可以在战斗前半段使用，而后期还是需要玩家进行运动战。



战斗结束后路上还会有一些零星的敌人，从铁管楼梯上去和接应的直升机汇合便可过关。

# 内华达州大坝 Nevada Dam

## 旅客中心 Tourist Center

### 形势报告



伊蕾娜利用导弹封锁了内华达州大坝整个区域，她的意图至今都还不清楚。恐怖分子总是和炸弹一词联系在一起，这次他们又在旅客中心安放了炸弹。大桥上敌人数量并不多，从大桥两侧的道路上的楼梯下去后很快就能找到炸弹。

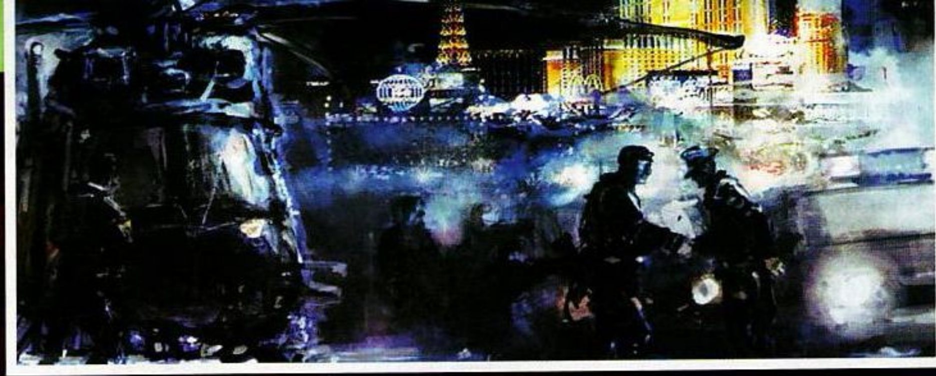
## 大坝 The Dam



清除炸弹后和队员一同从绳索滑下去，队员们来到了大坝上，现在要渗透到大坝中去。进入大坝后传来消息，现在新的任务就是营救被绑架的工程师。一路上敌人比较少，听到漫骂声就说明已经靠近人质所在位置了。这里有两扇门可以



突入，从左侧门突入可以直接面对恐怖分子。这次人质解救行动同样要求迅速，不然人质将会被暴跳如雷的恐怖分子给干掉，任务便宣告结束。



## 泄洪通道 Spillway

### 形势报告

大坝蓄水池背面已经被一枚小炸弹造成了轻微的裂痕，如果不进行泄洪工作大坝很可能坍塌。现在就互送工程师前往大坝的工作室进行泄洪工作。通过大坝的输电变压器地带时，变压器左右两侧都隐藏着不少的敌人，所以还是让队员完成清扫任务吧。进入控制室前让队友从正门突入，洛根从门一旁的梯子上到楼顶，在这里可以隔着玻璃向下射击。等队员冲进来后进行两面夹击就能很容易地通过这里。



只要把敌人消灭光了，工程师会自动前来，不过该控制器已经被锁上了，所以现在还要继续去备用阀门去泄洪。备用阀门系统的开启装置就在屋外。

### 难点

前往那间小控制室后会遇到好几批敌人的进攻，守好路口，让黑人队员迈克尔和洛根相互照应对敌人形成夹机，如果在关键地点埋设好C4炸弹可以比较愉快的干掉这批敌人。敌人在这里频繁使用手雷和烟雾弹，对我方的造成的干扰很大。



战斗结束后队员成功完成泄洪工作，乔安娜发来报告说政府的一所秘密实验室就在大坝下，命令队员必须找到入口进入。在前往实验室的入口途中要经过若干发电机，由于发电机造型不利于进行掩护，所以这里要多用一些战术手雷配合消灭敌人。

## 设备区 Facility



可能秘密实验室中的东西才是伊蕾娜最感兴趣的，之前被绑架的两位博士如今又被伊蕾娜绑架了，并且强迫他们在实验室工作。这又是一次人质解救工作。通过停车场来到仓库后尽量保持安静，因为这里将会遭遇大批敌人，以小房间为据点向敌方发起进攻吧，仓库中有好多油桶，可加以利用。等到敌人消灭得差不多了再派队员出去的方法比较妥当。从仓库左侧的小门进去后接下来就是完全靠夜视仪作战的漆黑仓库战斗。这里遍布钢筋支架，要留意敌人暴露出来的躯体给予致命的打击。





## 博士 The Doctors



从仓库的一个被炸开的破洞出去，里面还有敌人。继续前进就来到政府的秘密实验室。试验室内很多都是由玻璃构成，而且整体结构就如同迷宫一样，这对战斗造成了很大的难度，难怪实验室内的自动存档次数增加了好几倍。这样要频繁指挥队员充当探路先锋，仔细看看地图后确定博士所在地点很近。在博士所在房间内有2个恐怖分子，将他们锁定干掉。



## 伊蕾娜 Irena

### 难点

救了博士后得知伊蕾娜已经在大坝顶端设置了导弹随时可以发射，彩虹小队队员都非常震惊，同时也感到有些绝望。黑人战友迈克尔觉得无论如何也要试图阻止这个女疯子的阴谋。Okay，大家出发了。经过两层楼的实验室的2楼来到发电机房，经过夜视战后下到电机房1楼，这里有门通往一个大仓库。当队友入侵仓库电脑时，洛根又要负责保护工作。一旦队员开始入侵电脑控制台，从旁边的楼梯立刻会有人下来增援，要优先干掉。很多敌人都会从绳索下来，瞄准绳索可以干掉一批敌人。最后右侧还会出现少数几个敌人，由于他们角度很刁钻，所以要很谨慎的应付。



伊蕾娜这个魔头就在楼上，由于各种防弹玻璃，所以只能追击进去。伊蕾娜与她的众多手下在一个两层楼的房间内做最后抵抗，玩家只有看准时机准确命中伊蕾娜本人后她才会撤退，剧情才会继续往后发展。当看见伊蕾娜撤退后，就可以乘胜追击去二楼。不用犹豫了，一旦看见伊蕾娜就将她立刻击毙。





# 大坝顶部 Top of the Dam

## 形势报告

导弹已经启动，一切迫在眉睫，彩虹队员是不会让伊蕾娜得逞的。虽然现在乔安娜依然下落不明白，但也只能暂时先放一放了，首要任务就是前往大坝顶部拆除导弹。

乘坐电梯一上来就遇到一个岔道，走右边会与敌人正面冲突，而且路上的地形对我方不利，所以建议从左侧通道前进。从悬梯上来后用烟雾弹战术开门出去，利用前方的掩体在这里可以干掉很多敌人。然后步步为营的向前推进直到到达导弹发射车。命令队员拆除导弹后迅速离开，因为导弹喷射出的火焰一样致命的。战斗还没有结束，前进路上依然会出现部分敌人，这时叛徒出现了，他就是洛根过去的队友，这个他曾经用生命保护的人——加布里埃尔。原来就是他劫持了乔安娜她们的直升机使得队员一直没有情报支援。加布里埃尔其实是伊蕾娜安插在彩虹小队的内鬼。当这个叛徒妄图驾驶直升机逃跑时，用狙击枪将他打下来吧。

叛徒被处决了，女魔头也被消灭了，本作已经告一段落，但这明显是一个未完成的故事。Good Job。

## 超级隐藏彩蛋

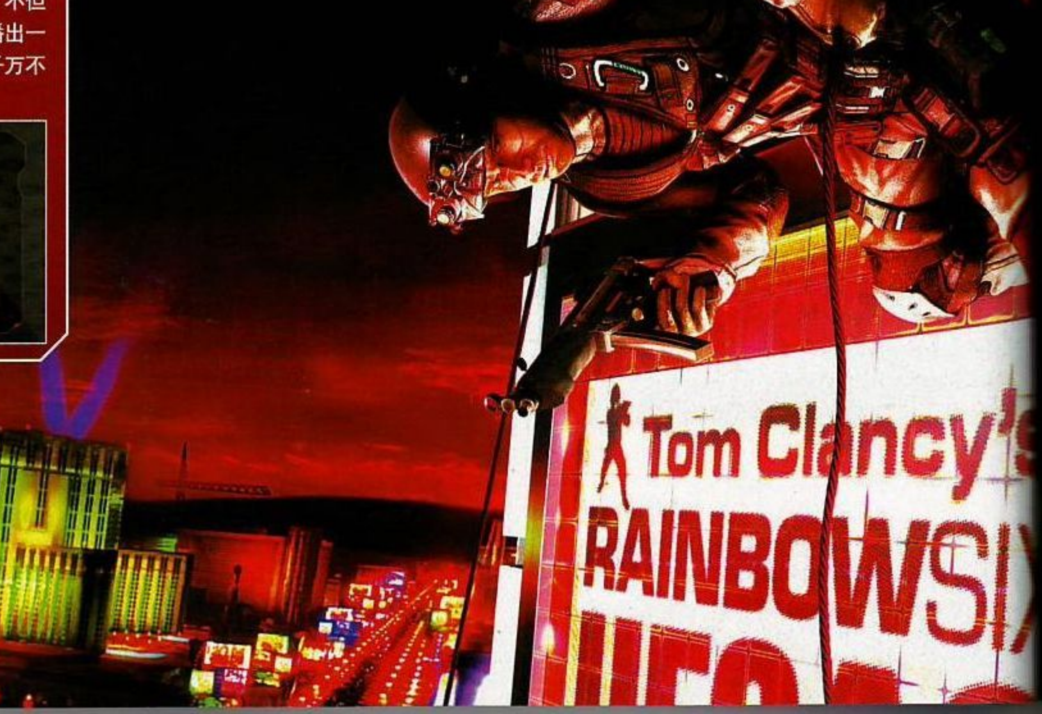


在游戏的第三大关的第二章弗里蒙特街(Fremont)上隐藏着一个彩蛋。只要消灭了敌人后走到地图横向街道最左侧的一个角落射击AXE控制盒，旁边的霓虹灯招牌就会产生变化，不但会出现性感的比基尼女郎，通讯频道还会播出一段游戏的制作花絮视频，对彩虹有爱的人千万不要错过。



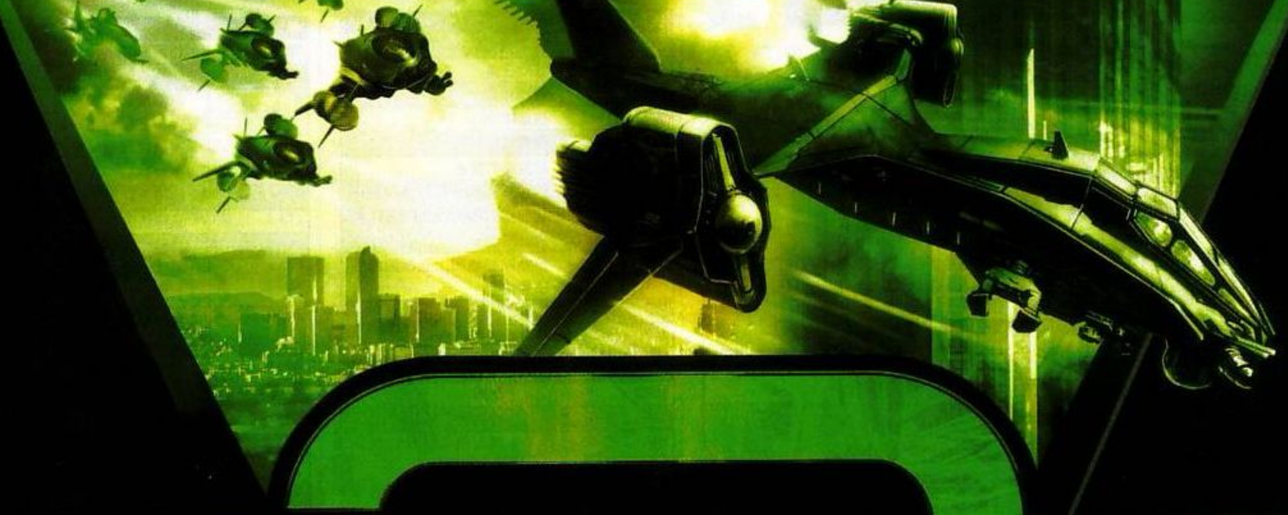
## 彩虹成就列表

| 成就 | 描述 | 点数 |
|---|---|---|
| 基本训练 | 个人第一等级 | 5 |
| 精英中的精英 | 个人达到精英等级 | 40 |
| 炸弹专家 | 游戏开局2分钟内拆除炸弹 | 15 |
| Hunt合作新手 | 至少与一个人合作完成了一关T－Hunt Mission模式 | 10 |
| 故事模式合作新手 | 至少与一个人合作完成了故事模式的一关 | 10 |
| 大坝破坏者 | 完成单人故事模式的内华达州大坝全部关卡 | 30 |
| 毁灭之王 | 用爆炸性武器杀死50位玩家 | 20 |
| 精英猎人 | 在“真实”难度下与人分屏合作完成T－hunt全部地图 | 75 |
| 装备专家 | 在单人故事模式用过所有的道具和武器 | 20 |
| 刽子手 | 在单机或者Online模式下杀死了500名恐怖分子 | 30 |
| 地狱犬 | 完成单机故事模式下的但丁赌城全关卡 | 30 |
| 登山者 | 完成单机故事模式下的眩晕的顶尖全关卡 | 30 |
| 过山车 | 完成单机故事模式下的卡吕普索赌城全关卡 | 30 |
| 人质救星 | 在5分钟任务内能在2分钟内拯救所有的人质 | 15 |
| 渗透高手 | 2分钟内回收Intel | 15 |
| 烙印人 | 在任何对抗性模式中杀死100人 | 10 |
| 金牌司仪 | 创建一个16人大混战的超级服务器 | 15 |
| 长官 | 个人等级达到第二等级中尉 | 20 |
| 彩虹传奇 | 完成单机故事模式的真实难度 | 100 |
| 围攻专家 | 领导杀戮一派的玩家赢得等级评定胜利 | 15 |
| 狙击手 | Online等级评定比赛中用狙击枪杀死10位对手 | 15 |
| 街区清扫人 | 完成单机故事模式下的维加斯中心城的全部关卡 | 30 |
| 幸存者 | 等级评定比赛中最后一位玩家 | 15 |
| 维加斯冠军 | 合作完成故事模式 | 50 |
| 老猎人 | 在普通难度下分屏完成T—Hunt全部地图 | 50 |
| 团队冠军 | 在Online的Team Sharpshooter模式下杀人数最多 | 15 |
| 团队生存专家 | 在Online的match of Team Survival模式下杀人数最多 | 15 |
| 真男人 | 完成单机故事模式下的墨西哥边境全关卡 | 30 |
| 使命的旅行 | 合作完成T－Hunt全部地图 | 60 |
| 真的自我 | 用Xbox LIVE摄像头创建一个自己的人物 | 30 |
| 手枪神 | 仅用手枪干掉150个恐怖分子 | 25 |
| 杀手暴行 | 在自己不死的情况下连续杀死10个玩家 | 30 |




卷首特稿 特别企划 经典巡礼 典藏攻略



# COMMAND & CONQUER 3

## TIBERIUM WARS






文 真无双の乱舞 编 火云 美编 anubis

| 命令与征服 3 泰伯利亚之战 | EA | RTS |
|---|---|---|
| X360 Command & Conquer 3 Tiberium Wars | | 美版 |
| 2007年5月8日 | 1～4人 | 49.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：13岁以上 |

# [基础篇] 系统简介

## 游戏界面

1. 单位/建筑的生命槽和军队等级
2. 超级武器倒计时
3. 单位上限槽：白色槽到达顶部时，表示目前单位数量已达上限
4. 电力储备槽：绿色槽表示目前的电力储备，白色条指示位置表示当前所消耗的电力值，红色槽表示目前缺少的电力储备
5. 地图雷达：显示地图信息
6. 泰伯利亚资源储备：显示当前可用的泰伯利亚资源储备
7. 标签，从上到下依次是：
   - 组队标签：用于队伍的编成、选择、删除
   - 支援力量标签：使用各种支援力量、超级武器等
   - 步兵部队标签：快捷切换到步兵生产队列
   - 装甲部队标签：快捷切换到装甲生产队列
   - 空军部队标签：快捷切换到空军生产队列
   - 生产建筑标签：快捷切换到生产建筑建造队列
   - 支援建筑标签：快捷切换到支援建筑建造队列
8. 单位/建筑信息栏：显示单位/建筑图标及单位已获得的能力
9. 命令栏：显示各种命令
10. 节电图标：可控制建筑的上线和离线
11. 修理图标：可控制建筑是否进入修理模式
12. 变卖图标：可控制是否出售建筑
13. 默认建筑图标：可设置默认建筑
14. 提示信息栏：显示各种提示信息

## 操作一览

**视角操作**

| 操作 | 作用 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动视角 |
| 右摇杆↑ | 视角放大 |
| 右摇杆↓ | 视角缩小 |
| 右摇杆← | 视角向左旋转 |
| 右摇杆→ | 视角向右旋转 |
| X | 视角跳回所选择的单位或建筑上（如果单位是移动的，视角会跟随） |
| Y | 视角跳到地图上光标闪烁的事件位置 |
| R3 | 恢复默认视角 |
| L3 | 视角跳到主基地 |

**向单位下达命令**

| 操作 | 作用 |
|---|---|
| 地面上按A | 移动到指定地点 |
| 地面上按A+A | 边进攻边移动到指定地点 |
| 在空地上按住A | 开启动态信息预览模式 |
| LB+A | 选择途中地点 |
| 在敌人上按A | 攻击敌人单位或建筑 |
| 在中立建筑上按A+A | 强制攻击该建筑 |
| 按住方向键↓一秒钟 | 给所选择的单位编队 |
| 在队伍图标上按B | 删除所选编队 |

**单位选择**

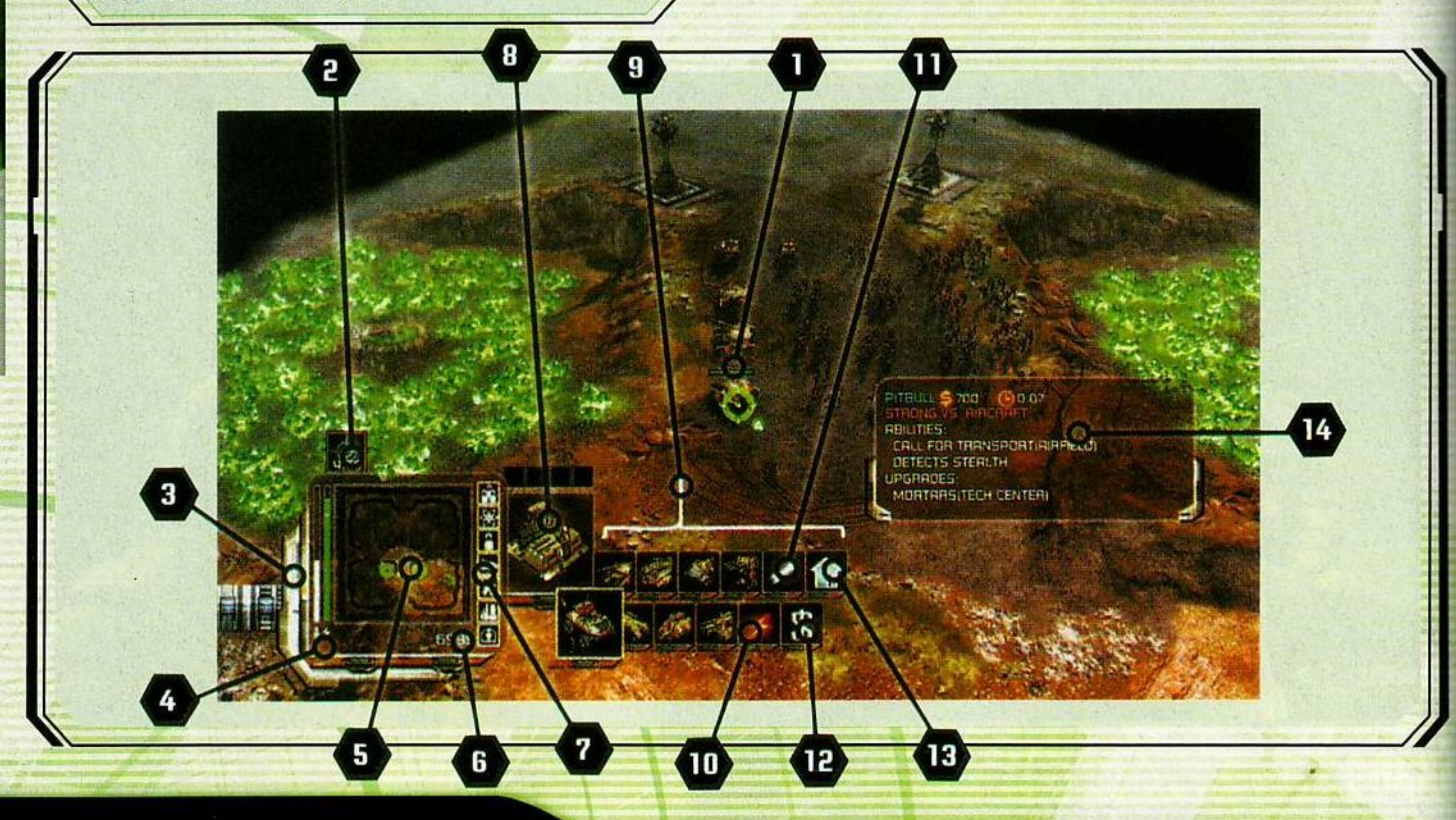
| 操作 | 作用 |
|---|---|
| A | 选择单位或建筑 |
| B | 取消所选择的单位（当光标停留在单位上时）或取消所有选择（当光标停留在空地上时） |
| 按住A | 选择所有光标经过的单位 |
| LT+A | 选择该屏幕内所有的单位 |
| LT+A，A | 选择全部军队 |
| LB+A | 将该单位添加到已选择的队列中 |
| RB+A | 选择所有屏幕中同类型的单位 |
| RB+A，A | 选择所有同类型的单位 |
| 方向键↑ | 选择下一组队伍 |

**其他**

| 操作 | 作用 |
|---|---|
| 方向键← | 在特殊力量间循环选择 |
| 方向键→ | 在特殊单位间循环选择（工程师、指挥官、旗手等） |
| START | 暂停，打开游戏菜单 |
| BACK（单人模式中） | 显示任务信息 |
| BACK（多人模式中） | 在全体交谈与队伍交谈间进行切换 |

**命令界面/生产**

| 操作 | 作用 |
|---|---|
| 当单位或建筑被选择时按住RT | 打开所选择的单位或建筑的命令栏菜单 |
| 没有选择时按住RT | 打开命令栏界面 |
| 方向键←或→ | 在命令栏上进行选择 |
| 方向键↑或↓ | 在命令栏上选择标签 |
| 在命令栏上按A（非生产图标） | 选择图标动作 |
| 在命令栏上按A（生产图标） | 添加一个所要生产的单位或建筑到生产队列中 |
| 在命令栏上按B（非生产图标） | 返回上一级菜单 |
| 在命令栏上按B（生产图标） | 暂停生产，如果生产已经暂停，则为从生产队列中取消改单位或建筑的生产 |





# 关键词解读

## 超级武器

超级武器是在游戏后期出现的具有毁灭性攻击能力的武器，因此无论哪一方的超级武器上线，都会给每一位玩家倒计时提示。只要在倒计时范围内将发射超级武器的建筑摧毁，被迫其离线，倒计时就会停止。

## 中立建筑

在地图上有各种各样的中立建筑，比较常见的有民房，可以派步兵队驻扎，还有如可以增加资源收入的泰伯利亚矿塔、地铁站、扩张点、EMP控制中心等等，这些建筑都可以为战斗带来或多或少的帮助。

## Nod兄弟会

长期与GDI保持敌对立场的地下军事组织，他们崇拜泰伯利亚，并坚信泰伯利亚将会带来巨大的财富。因此他们不顾这可能带来的生态环境的破坏，仍然希望将泰伯利亚带入日常生活中。由于GDI方面不断干预着他们的目标，Nod兄弟会与GDI的对立战争正在不断扩大。

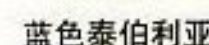


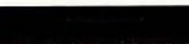
## 泰伯利亚资源





绿色泰伯利亚水晶　　蓝色泰伯利亚水晶





泰伯利亚资源是本作的主要经济来源，又分为常见的绿色泰伯利亚资源和罕见的蓝色泰伯利亚资源，其中蓝色泰伯利亚资源所包含的价值相当于绿色泰伯利亚资源的两倍，每一个势力的采矿车一次采集能携带2000点绿色泰伯利亚资源或4000点蓝色泰伯利亚资源。另外，泰伯利亚资源所辐射出的有害物质会对所有步兵队造成伤害。

## 支援力量

当相关建筑落成后，相关的支援力量就会出现在支援力量标签中供选择使用。每个势力的支援力量形式各不相同，既有如超级武器这样的攻击型支援力量，也有如包括空降兵等辅助型支援力量。

## Scrin

邪恶的外星种族，他们试图强占地球以及地球上的资源，这个神秘的入侵者拥有与GDI和Nod相当的军事力量。它们随着泰伯利亚的大量蔓延不断入侵地球，看起来似乎并没有马上离开的打算。

## GDI

全称环球防卫联盟(Global Defense Initiative)，是一个捍卫法律和维护地球和平的强大军事组织。他们的理想是让整个世界都秩序井然，所有的人都能过上快乐、安全的生活。虽然目前他们没有一个有效的办法来实现这一目标，但泰伯利亚的疯狂蔓延已经让他们觉察到危机感。而此时GDI除了要阻止泰伯利亚的蔓延，他们还要面对宿敌Nod兄弟会。

## 单位上限

在战场上，每一方都有规定的最大单位数量，因此要合理配置各种部队，一旦到达单位上限，又有富裕的资源储备，可以让部队中最弱的单位去执行自杀性任务，这样就可以腾出单位空间生产更强的部队。

## 电力储备

电力在游戏中扮演着一个重要的角色，所有的建筑要正常上线运作，就必须有足够的电力供给。其中又尤以炮台耗电较大，往往它们又担负着防守的重任，因此在战场上要及时关注电力储备，一旦出现紧缺，就要立即采取补救措施(建造新的发电厂或升级现有发电厂)，尽快让所有建筑恢复正常工作。如果这种紧急情况出现在基地正遭到敌军入侵时，应手动让无关紧要的建筑离线，以保证防御设施恢复正常工作。

## 补给箱

在战场上经常可以发现补给箱，它们的作用包括提升附近单位的军队等级、回复附近单位生命值和增加额外的资源收入。

泰伯利亚水晶矿结核

被水蒸气污染的泰伯利亚微粒

表面显微图

寄主物质

最初的预结核生长

# 各势力建筑/单位详解

## GDI

### 生产建筑

#### 主基地 Construction Yard

・由MCV展开后建成
・可以使用雷达
・提供电力
・提供大范围建筑面积
・提供一个生产建筑队列
・提供一个支援建筑队列
・可生产勘察者发展更多的分基地
・可生产MCV发展更多的分基地

#### 兵工厂 War Factory



・生产和配置GDI装甲部队
・修理附近包括同盟在内的装甲部队(修理范围内)
・提供支援力量：猎犬侦查

#### 精炼厂 Refinery



・加工和储存最多5000点泰伯利亚资源
・建成同时带一辆采矿车采集泰伯利亚资源

#### 军营 Barracks



・训练和配置GDI步兵部队

#### 指挥所 Command Post



・解除被锁定的下一级单位和建筑
・提供支援力量：雷达扫描

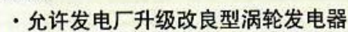
#### 太空指令传输中心 Space Command Uplink



・提供震波火炮攻击支援
・提供支援力量：区域装甲兵空投荚舱

#### 科技中心 Tech Center

・解除被锁定的高科技单位和建筑
・允许升级斗牛犬迫击炮
・允许升级猛犸坦克和掠夺者坦克的坦克轨道炮
・允许升级乌克战机的感测荚舱
・允许发电厂升级改良型涡轮发电器
・允许升级火鹰的平流层作战能力
・提供支援力量：特等射手小队



#### 电厂 Power Plant



・供电
・科技中心建成后可升级改良型涡轮发电器(电力+10)

#### 机场 Airfield

・生产和配置GDI空军部队
・修理和重新武装停靠的战机
・允许GDI地面部队使用运输机功能
・提供支援力量：猎犬侦查
・提供支援力量：乌克战机

#### 起重机 Crane

・提供另外一个生产建筑的队列
・提供另外一个支援建筑的队列
・可以建造更多的起重机以增加更多的生产队列

#### 军械库 Armory

・治疗受伤的步兵(步兵单位必须进入兵工厂治疗)
・允许升级步兵复合装甲
・允许升级区域装甲兵的扫描装置
・允许升级区域装甲兵的能量包
・提供支援力量：GDI空降部队

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 电力 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主基地 | 2500 | 25秒 | 10 | 20000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 发电厂 | 800 | 8秒 | 20 | 4000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 精炼厂 | 2000 | 20秒 | –6 | 10000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 军营 | 500 | 5秒 | –5 | 3000 | 25% | 25% | 100% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 兵工厂 | 2000 | 20秒 | –7 | 10000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 机场 | 1000 | 10秒 | –8 | 4000 | 25% | 25% | 100% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 指挥所 | 1500 | 15秒 | –9 | 5000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 军械库 | 1000 | 10秒 | –7 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 科技中心 | 4000 | 40秒 | –12 | 10000 | 50% | 25% | 100% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 太空指令传输中心 | 3000 | 30秒 | –15 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 起重机 | 1500 | 15秒 | –10 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |



# 支援建筑

## 泰伯利亚矿仓 Tiberium Silo



· 可增加2000点泰伯利亚资源储存量

## 警戒塔 Watchtower



· 侦查隐形单位
· 擅长攻击步兵部队
· 对装甲部队伤害很小
· 不能攻击空中单位

## 守护者加农炮 Guardian Cannon



· 侦查隐形单位
· 擅长攻击装甲部队
· 对步兵部队伤害很小
· 不能攻击空中单位

## AA防空炮 AA Battery



· 侦查隐形单位
· 擅长攻击空中单位
· 不能攻击地面单位

## 音波发射器 Sonic Emitter



· 侦查隐形单位
· 擅长攻击装甲部队
· 攻击步兵部队也有效果
· 不能攻击空中单位

## 离子加农炮控制中心 Ion Cannon Control Center

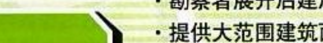


· 控制超级武器离子加农炮
· 提供支援力量：离子加农炮
· 每次只能建造一个控制中心

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 电力 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 警戒塔 | 600 | 6秒 | −5 | 2400 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 机枪 | 350 | 即时 | 15 |
| 守护者加农炮 | 1200 | 12秒 | −8 | 4000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 加农炮 | 350 | 1000 | 350 |
| AA防空炮 | 800 | 8秒 | −5 | 7000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 机枪 | 450 | 即时 | 25 |
| 泰伯利亚矿仓 | 500 | 5秒 | −3 | 1000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 音波发射器 | 2000 | 20秒 | −15 | 7000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 加农炮 | 375 | 即时 | 1000/3000 |
| 离子加农炮控制中心 | 5000 | 50秒 | −20 | 20000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 加农炮 | 无穷大 | 即时 | 20000 |

# 其他建筑

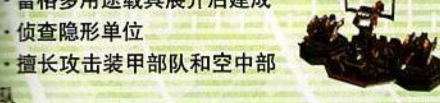
## 前哨基地 Outpost

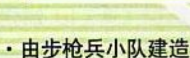




· 勘察者展开后建成
· 提供大范围建筑面积

## 战斗基地 Battle Base





· 雷格多用途载具展开后建成
· 侦查隐形单位
· 擅长攻击装甲部队和空中部队
· 修理附近包括同盟在内的装甲部队（修理范围内）
· 可以像其他建筑一样进入修理模式进行修理

## 散兵坑 Foxhole



· 由步枪兵小队建造
· 提供沙包防御

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 电力 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 战斗基地 | 2000 | 20秒 | 0 | 5000 | 25% | 25% | 100% | 100% | 1% | 加农炮/飞弹 | 300/300/400 | 500/500/200 | 500/150 |
| 散兵坑 | 300 | 10秒 | 0 | 2000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 前哨基地 | 1500 | 15秒 | 0 | 2000 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | – | – | – | – |

# 步兵部队

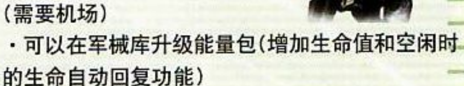
## 步枪兵小队 Rifleman Squad

· 擅长攻击步兵部队
· 可以挖散兵坑加强防御
· 可以呼叫V35 Ox运输机（需要机场）
· 可以在军械库升级步兵复合装甲（增加防御和生命值）

## 区域装甲兵 Zone Troopers



· 擅长攻击装甲部队和建筑
· 跳跃喷射能力
· 可以呼叫V35 Ox运输机（需要机场）



· 可以在军械库升级能量包（增加生命值和空闲时的生命自动回复功能）
· 可以在军械库升级扫描装置（增加可视范围和侦查隐形单位能力）





## 工程师 Engineer

· 没有攻击能力
· 可以占领敌人建筑和中立建筑
· 可以立即修理好受损的GDI建筑
· 占领桥的控制室后，可以立即修理好断桥
· 可以呼叫V35 Ox运输机（需要机场）





## 掷弹兵小队 Grenadier Squad

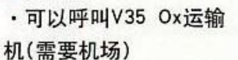


- 擅长攻击步兵部队和建筑
- 可以立即歼灭驻扎在建筑中的部队
- 可以呼叫V35 Ox运输机(需要机场)
- 可以在军械库升级步兵复合装甲(增加防御和生命值)

## 突击队员 Commando

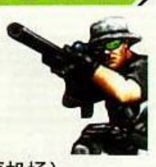
- 擅长攻击步兵部队和建筑
- 对建筑和步行单位具有近距离爆破能力
- 跳跃喷射能力
- 可以呼叫V35 Ox运输机(需要机场)
- 一次只能生产一名突击队员

## 飞弹小队 Missile Squad



- 擅长攻击装甲部队和空中部队
- 可以呼叫V35 Ox运输机(需要机场)
- 可以在军械库升级步兵复合装甲(增加防御和生命值)

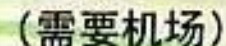
## 狙击手小队 Sniper Team

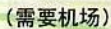


- 隐形
- 擅长攻击步兵部队
- 可进行远距离狙击(仅当未进驻建筑物或APC时)
- 可以呼叫V35 Ox运输机(需要机场)

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 移动 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 步枪兵小队 | 300 | 3秒 | 50 | 450 | 10% | 100% | 50% | 75% | 500% | 机枪 | 260 | 即时 | 12 |
| 飞弹小队 | 400 | 4秒 | 45 | 300 | 25% | 100% | 50% | 75% | 500% | 飞弹 | 300 | 200 | 500 |
| 工程师 | 500 | 5秒 | 30 | 75 | 25% | 100% | 50% | 75% | 500% | – | – | – | – |
| 掷弹兵小队 | 800 | 8秒 | 45 | 1248 | 25% | 100% | 50% | 75% | 500% | 炸弹 | 200 | 100 | 240 |
| 狙击手小队 | 1000 | 10秒 | 45 | 600 | 25% | 100% | 50% | 75% | 500% | 狙击 | 450 | 即时 | 500 |
| 突击队员 | 2000 | 20秒 | 50 | 500 | 25% | 100% | 50% | 75% | 500% | 狙击 | 300 | 即时 | 500 |
| 区域装甲兵 | 1300 | 13秒 | 55 | 960 | 25% | 100% | 50% | 75% | 75% | 加农炮 | 300 | 即时 | 840 |

# 装甲部队

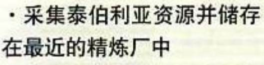


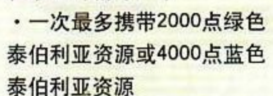


## 斗牛犬 Pitbull

- 侦查隐形单位
- 擅长攻击空中单位
- 攻击其他轻型装甲单位也有效果
- 可以在科技中心中升级迫击炮(增加射程和攻击伤害)

## 采矿车 Harvester







- 采集泰伯利亚资源并储存在最近的精炼厂中
- 一次最多携带2000点绿色泰伯利亚资源或4000点蓝色泰伯利亚资源
- 装有一个轻形机枪，可以清除步兵部队
- 可以通过返回命令让其返回最近的精炼厂

## 雷格多用途载具 Rig



- 未展开时没有攻击能力
- 展开后建成战斗基地
- 可以在兵工厂或其他战斗基地的修理范围内进行修理

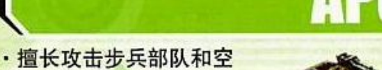
## MCV MCV

- 没有攻击能力
- 展开后建成主基地

## 掠夺者坦克 Predator Tank

- 擅长攻击装甲单位和建筑
- 可以呼叫V35 Ox运输机(需要机场)
- 可以在科技中心中升级坦克轨道炮(增加攻击伤害)

## APC APC



- 擅长攻击步兵部队和空中部队
- 可以运输一个步兵部队
- 可以设置隐形雷区
- 可以呼叫V35 Ox运输机(需要机场)
- 如果APC被摧毁，则乘客也无一幸免

## 装甲神兵 Juggernaut



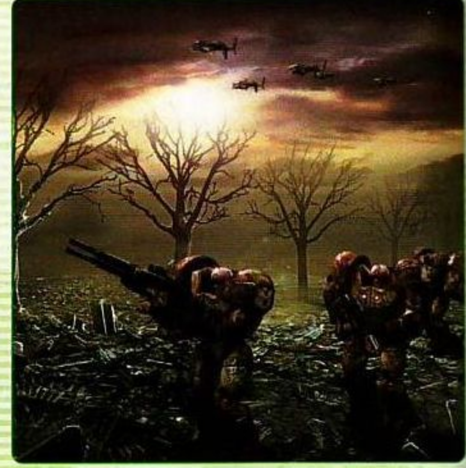
- 擅长攻击建筑
- 攻击装甲部队也有效果
- 通过远程轰炸能力可以与狙击手小队联合执行狙击手射程内的远程轰炸。

## 猛犸坦克 Mammoth Tank

- 擅长攻击装甲部队和建筑
- 攻击空中部队也有效果
- 可以压垮轻型装甲车
- 可以在科技中心中升级坦克轨道炮(增加攻击伤害)

## 勘察者 Surveyor

- 没有攻击能力
- 展开后建成前哨基地
- 可以呼叫V35 Ox运输机(需要机场)



| 名称 | 消费 | 所需时间 | 移动 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 斗牛犬 | 700 | 7秒 | 115 | 1500 | 75% | 50% | 100% | 50% | 1% | 飞弹 | 250 | 200 | 400 |
| 掠夺者坦克 | 1100 | 11秒 | 60 | 3400 | 75% | 25% | 100% | 25% | 1% | 加农炮 | 300 | 1000 | 572 |
| APC | 700 | 7秒 | 60 | 2800 | 75% | 55% | 100% | 50% | 1% | 机枪 | 250 | 即时 | 36 |
| 采矿车 | 1000 | 10秒 | 50 | 7500 | 75% | 25% | 110% | 25% | 1% | 机枪 | 300 | 即时 | 10 |
| MCV | 2500 | 25秒 | 40 | 2500 | 75% | 25% | 100% | 25% | 1% | – | – | – | – |
| 雷格多用途载具 | 2000 | 20秒 | 50 | 1500 | 75% | 25% | 100% | 25% | 1% | – | – | – | – |
| 猛犸坦克 | 2500 | 25秒 | 40 | 10000 | 75% | 25% | 100% | 25% | 1% | 加农炮/飞弹 | 300 | 即时 | 1000/800 |
| 装甲神兵 | 2200 | 22秒 | 40 | 5000 | 75% | 25% | 100% | 25% | 1% | 加农炮 | 500 | 500 | 3000 |
| 勘察者 | 1500 | 15秒 | 50 | 2000 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | – | – | – | – |

## 空中部队

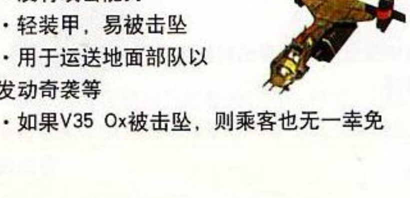
### 乌克战机 Orca

- 擅长攻击装甲部队
- 攻击建筑也有效果
- 不能攻击空中单位
- 必须停靠在机场装备武器
- 停靠在机场时自动修理
- 可以通过停靠指令自动返回机场
- 通过音波侦查能力可以侦查到附近的隐形单位
- 可以在科技中心升级感测荚舱，该能力可以让周围的隐形单位显形

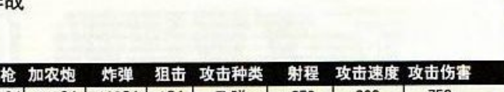
### 火鹰 Firehawk

- 擅长攻击装甲部队和建筑（取决于装备的武器）
- 可以装备两个空对地炸弹或四个空对空导弹
- 必须停靠在机场装备武器
- 停靠在机场时自动修理
- 可以通过停靠指令自动返回机场
- 可以在科技中心升级平流层作战能力，提高作战速度和避开敌防空设施。

### V35 Ox V35 Ox



- 没有攻击能力
- 轻装甲，易被击坠
- 用于运送地面部队以发动奇袭等
- 如果V35 Ox被击坠，则乘客也无一幸免



| 名称 | 消费 | 所需时间 | 移动 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 乌克战机 | 1100 | 11 秒 | 10 | 1500 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | 飞弹 | 250 | 200 | 750 |
| 火鹰 | 1500 | 15 秒 | 190 | 2625 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | 飞弹 | 450/200 | 500/180 | 1000 |
| V35 Ox | N/A | N/A | 160 | 750 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | – | – | – | – |

# Nod

## 生产建筑



### 主基地 Construction Yard



- 由MCV展开后建成
- 可以使用雷达
- 提供电力
- 提供大范围建筑面积
- 提供一个生产建筑队列
- 提供一个支援建筑队列
- 可生产勘察者发展更多的分基地
- 可生产MCV发展更多的分基地

### 发电厂 Power Plant



- 供电
- 科技实验室建成后可升级液态泰伯利亚反应核（电力+10）

### 科技实验室 Tech Lab

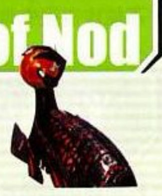
- 解除被锁定的高科技单位和建筑
- 允许升级突袭者的EMP线圈
- 允许升级突袭者、蝎式坦克和毒蛇的雷射电容器
- 允许升级蝎式坦克的推铲
- 允许升级毒蛇的信号发生器
- 允许发电厂升级液态泰伯利亚反应核
- 提供支援力量：区域掩护

### 精练厂 Refinery



- 加工和储存最多5000点泰伯利亚资源
- 建成同时带一辆采矿车采集泰伯利亚资源

### NOD之手 Hand of Nod



- 训练和配置Nod步兵部队
- 不能治疗步兵部队

### 兵工厂 War Factory



- 生产和配置Nod装甲部队
- 修理附近包括同盟在内的装甲部队（修理范围内）

### 起重机 Crane



- 提供另外一个生产建筑的队列
- 提供另外一个支援建筑的队列
- 可以建造更多的起重机以增加更多的生产队列

### 作战中心 Operations Center



- 解除被锁定的下一级单位和建筑
- 提供支援力量：诱骗部队
- 提供支援力量：雷达干扰导弹



### 航空塔 Air Tower

- 生产和配置Nod空军部队
- 修理和重新武装停靠的光影轰炸机
- 不能修理毒蛇
- 允许Nod地面部队使用运输机功能
- 提供支援力量：投掷地雷

### 秘密神坛 Secret Shrine



- 允许升级激进份子的忏悔
- 允许升级激进份子和狂热份子的泰伯利亚注射液
- 提供支援力量：影子小队奇袭
- 不能治疗同盟的步兵部队

## 泰伯利亚化学工厂 Tiberium Chemical Plant

- 提供支援力量：催化剂导弹
- 提供支援力量：泰伯利亚侦察
- 提供支援力量：泰伯利亚蒸汽炸弹



| 名称 | 消费 | 所需时间 | 电力 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主基地 | 3000 | 30秒 | 10 | 20000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 发电厂 | 500 | 5秒 | 15 | 4000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 精练厂 | 2000 | 20秒 | –6 | 10000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| NOD之手 | 500 | 5秒 | –5 | 2500 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 兵工厂 | 2000 | 20秒 | –5 | 10000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 作战中心 | 1500 | 15秒 | –10 | 5000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 航空塔 | 1000 | 10秒 | –5 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 秘密神坛 | 1500 | 15秒 | –8 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 科技实验室 | 4000 | 40秒 | –15 | 10000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 泰伯利亚化学工厂 | 3000 | 30秒 | –15 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 起重机 | 1500 | 15秒 | –10 | 2000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |



# 支援建筑

## 撕裂者炮塔 Shredder Turret

- 侦查隐形单位
- 擅长攻击步兵部队
- 对装甲部队伤害很小
- 不能攻击空中单位
- 由一个中枢单元和三个附属炮台组成
- 中枢单元自动修复三个附属炮台
- 中枢单元被摧毁，整个炮台即被摧毁

## 雷射炮塔 Laser Turret

- 侦查隐形单位
- 擅长攻击装甲部队
- 对步兵部队伤害很小
- 不能攻击空中单位
- 由一个中枢单元和三个附属炮台组成
- 中枢单元自动修复三个附属炮台
- 中枢单元被摧毁，整个炮台即被摧毁

## SAM塔 SAM Turret

- 侦查隐形单位
- 擅长攻击空中单位
- 不能攻击地面单位
- 由一个中枢单元和三个附属炮台组成
- 中枢单元自动修复三个附属炮台
- 中枢单元被摧毁，整个炮台即被摧毁

## 泰伯利亚矿仓 Tiberium Silo



- 可增加2000点泰伯利亚资源储存量

## 光明石碑 Obelisk of Light



- 侦查隐形单位
- 擅长攻击装甲部队
- 攻击步兵部队也有效果
- 不能攻击空中单位

## Nod神殿 Temple of Nod

- 控制超级武器核导弹
- 在遭受EMP攻击后，可以使用专业电脑应对能力立即修理好Nod建筑
- 提供支援力量：核导弹
- 每次只能建造一个Nod神殿

## 干扰塔 Disruption Tower



- 在较大范围内让所有包括同盟在内的单位隐形
- 其余的干扰塔不能让自身隐形

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 电力 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 撕裂者炮塔 | 600 | 6秒 | –6 | 3000/1000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 枪 | 350 | 750 | 150 |
| 雷射炮塔 | 1200 | 12秒 | –10 | 3000/1000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 加农炮 | 350 | 即时 | 140 |
| SAM塔 | 800 | 8秒 | –6 | 3000/1000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 飞弹 | 450 | 250 | 375 |
| 泰伯利亚矿仓 | 500 | 5秒 | –3 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 干扰塔 | 1000 | 10秒 | –10 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 光明石碑 | 1800 | 18秒 | –15 | 7500 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 加农炮 | 375 | 即时 | 3000 |
| NOD神殿 | 5000 | 50秒 | –20 | 20000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 加农炮 | 无穷大 | 即时 | 20000 |

# 其他建筑

## 前哨基地 Outpost



- 间谍展开后建成
- 提供大范围建筑面积

| 前哨基地 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 消费 | 所需时间 | 电力 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 |
| 1500 | 15秒 | 0 | 2000 | 100% | 100% | 100% |
| 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击 | 伤害 |
| 100% | 1% | – | – | – | – | |

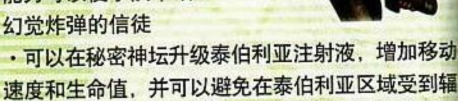


# 步兵部队

## 激进份子小队 Militant Squad



- 擅长攻击步兵部队
- 可以呼叫运输机（需要航空塔）
- 可以在秘密神坛升级忏悔，该能力可以使小队中增加一名投掷幻觉炸弹的信徒
- 可以在秘密神坛升级泰伯利亚注射液，增加移动速度和生命值，并可以避免在泰伯利亚区域受到辐射伤害



## 激进份子飞弹小队 Militant Rocket Squad



- 擅长攻击装甲部队和空中部队
- 可以呼叫运输机（需要航空塔）
- 可以在秘密神坛升级忏悔，该能力可以使小队中增加一名投掷幻觉炸弹的信徒
- 可以在秘密神坛升级泰伯利亚注射液，增加移动速度和生命值，并可以避免在泰伯利亚区域受到辐射伤害

## 破坏者 Saboteur

- 没有攻击能力
- 可以占领敌人建筑和中立建筑
- 可以占领各种倒下的步行单位
- 可以立即修理好受损的Nod建筑
- 占领桥的控制室后，可以立即修理好断桥
- 可以利用陷阱能力引爆敌人单位途经的建筑

## 突击队员 Commando

- 站立时进入隐形状态
- 擅长攻击步兵部队和建筑
- 对建筑和步行单位具有近距离爆破能力
- 可以呼叫运输机（需要航空塔）
- 一次只能生产一名突击队员

## 黑手部队 Black Hand





- 擅长攻击步兵部队和建筑
- 喷火伤害虽然射程有限但范围很广
- 可以立即歼灭驻扎在建筑中的部队
- 可以呼叫运输机（需要航空塔）

## 狂热份子 Fanatics

- 擅长攻击装甲部队和建筑
- 攻击方式是自爆
- 可以呼叫运输机（需要航空塔）
- 可以在秘密神坛升级泰伯利亚注射液，增加移动速度和生命值，并可以避免在泰伯利亚区域受到辐射伤害

## 影子小队 Shadow Team

- 隐形
- 擅长攻击步兵部队
- 可以利用滑翔包飞行，但飞行时不能攻击
- 利用爆破能力可以给敌人的建筑以重创

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 移动 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 激进份子小队 | 200 | 2秒 | 35 | 360 | 50% | 100% | 50% | 75% | 500% | 机枪 | 250 | 即时 | 25 |
| 激进份子飞弹小队 | 400 | 4秒 | 35 | 300 | 50% | 100% | 50% | 75% | 500% | 飞弹 | 250 | 200 | 500 |
| 破坏者 | 500 | 5秒 | 30 | 75 | 25% | 100% | 50% | 75% | 500% | – | – | – | – |
| 狂热份子 | 800 | 8秒 | 70 | 750 | 25% | 200% | 50% | 75% | 500% | 炸弹 | 20 | 即时 | 500000 |
| 黑手部队 | 900 | 9秒 | 40 | 2700 | 50% | 100% | 50% | 75% | 500% | 炸弹 | 180 | 即时 | 180 |
| 影子小队 | 800 | 8秒 | 80/100 | 1200 | 25% | 100% | 50% | 75% | 500% | 狙击 | 200 | 即时 | 120 |
| 突击队员 | 2000 | 20秒 | 60 | 500 | 25% | 100% | 50% | 75% | 500% | 狙击 | 300 | 500 | 500 |

# 装甲部队

## 战斗摩托车 Attack Bike



- 侦查隐形单位
- 擅长攻击空中单位
- 可以呼叫运输机（需要航空塔）

## 突袭者 Raider Buggy

- 擅长攻击步兵部队和空中部队
- 可以呼叫运输机（需要航空塔）
- 可以在科技实验室中升级EMP线圈，可以在冲击波范围内暂时停止敌人机械单位和建筑的运作。
- 可以在科技实验室中升级雷射电容器（增加攻击伤害）

## MCV MCV





- 没有攻击能力
- 展开后建成主基地

## 蝎式坦克 Scorpion Tank

- 擅长攻击装甲部队
- 可以呼叫运输机（需要航空塔）
- 可以在科技实验室中升级雷射电容器（增加攻击伤害）
- 可以在科技实验室中升级推铲（可以清除地雷和步兵部队）

## 采矿车 Harvester

- 隐形
- 采集泰伯利亚资源并储存在最近的精炼厂中
- 一次最多携带2000点绿色泰伯利亚资源或4000点蓝色泰伯利亚资源
- 可以通过返回命令让其返回最近的精炼厂

## 隐形坦克 Stealth Tank



- 隐形
- 擅长攻击装甲部队和空中部队

## 火焰坦克 Flame Tank

- 擅长攻击步兵部队和建筑
- 可以立即歼灭驻扎在建筑中的部队
- 背后的油鼓极易受攻击

## 间谍 Emissary



- 没有攻击能力
- 展开后建成前哨基地

## 光束炮 Beam Cannon





- 擅长攻击装甲部队和建筑
- 当多个光束炮同时向一个目标攻击时将产生巨大的伤害
- 通过控制防御能力可以加大光明石碑的射程
- 通过反射光束可以和毒蛇一起攻击远程目标
- 可以呼叫运输机（需要航空塔）

## 人型战斗机甲 Avatar

・擅长攻击装甲部队和建筑
・通过摧毁Nod的装甲部队提升攻击威力，包括：火焰坦克的喷火、隐形坦克的移动隐形发生器、攻击摩托车的隐形侦查、光束炮的雷射枪

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 移动 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 战斗摩托车 | 600 | 6秒 | 140 | 800 | 100% | 75% | 100% | 75% | 1% | 飞弹 | 250 | 200 | 500 |
| 突袭者 | 400 | 4秒 | 130 | 1500 | 50% | 50% | 100% | 50% | 1% | 机枪 | 250 | 即时 | 25 |
| 蝎式坦克 | 800 | 8秒 | 90 | 2400 | 75% | 25% | 100% | 25% | 1% | 加农炮 | 250 | 1000 | 500 |
| 采矿车 | 1000 | 10秒 | 75 | 5000 | 75% | 25% | 110% | 25% | 1% | – | – | – | – |
| MCV | 2500 | 25秒 | 60 | 10000 | 75% | 25% | 100% | 25% | 1% | – | – | – | – |
| 火焰坦克 | 1000 | 10秒 | 75 | 3700 | 75% | 25% | 200% | 25% | 1% | 炸弹 | 100 | 即时 | 200 |
| 隐形坦克 | 1000 | 10秒 | 120 | 1875 | 75% | 25% | 100% | 25% | 1% | 飞弹 | 275 | 200 | 1500 |
| 光束炮 | 1000 | 10秒 | 75 | 3000 | 75% | 50% | 100% | 50% | 1% | 加农炮 | 500 | 即时 | – |
| 人型战斗机甲 | 3000 | 30秒 | 50 | 10000 | 100% | 25% | 100% | 25% | 1% | 加农炮 | 350 | 即时 | 1000 |
| 间谍 | 1500 | 15秒 | 100 | 2000 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | – | – | – | – |



# 空中部队

## 毒蛇 Venom



・侦查隐形
・擅长攻击步兵部队和空中部队
・可以通过长距离光束加农炮狙击远程目标
・可以在科技实验室中升级信号发生器，让每一部毒蛇都在对手雷达上显示为大型部队以制造混乱
・可以在科技实验室中升级雷射电容器(增加攻击伤害)

## 光影轰炸机 Vertigo Bomber



・隐形
・擅长攻击建筑
・攻击装甲部队也有效
・背后的防空炮台会取消跟踪
・必须停靠在航空塔装备武器
・停靠在航空塔时自动修理
・可以通过停靠指令自动返回航空塔

## 运输机 Carryall

・轻装甲，易被击坠
・用于运送地面部队以发动奇袭等
・如果运输机被击坠，则乘客也无一幸免

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 移动 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 毒蛇 | 700 | 7秒 | 30 | 1800 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | 机枪 | 200 | 即时 | 35 |
| 光影轰炸机 | 1800 | 18秒 | 165 | 3000 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | 机枪 | 100 | 200 | 10 |
| 运输机 | N/A | N/A | 100 | 750 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | – | – | – | – |

# Scrin



# 生产建筑

## 主基地 Drone Platform

・由无人载具母舰展开后建成
・可以使用雷达
・提供电力
・提供大范围建筑面积
・提供一个生产建筑队列
・提供一个支援建筑队列
・可生产斥候发展更多的分基地
・可生产无人载具母舰发展更多的分基地

## 科技组装者 Technology Assembler

・解除被锁定的高科技单位和建筑
・允许升级歼灭着三足机甲、破坏者战舰、行星突击母舰的力场
・允许升级震波部队的电浆发射
・允许升级震波部队的闪光包
・允许反应器升级熔解核
・提供支援力量：相场

## 时空跳跃闸门 Warp Sphere



・生产和配置Scrin装甲部队
・修理附近包括同盟在内的装甲部队(修理范围内)
・提供支援力量：修复单位

## 提炼者 Extractor



・加工和储存最多5000点泰伯利亚资源
・建成同时带一辆采矿车采集泰伯利亚资源

## 神经中枢 Nerve Center



・解除被锁定的下一级单位和建筑
・提供支援力量：雷击塔
・提供支援力量：蜂群
・提供支援力量：泰伯利亚震动侦察

## 反应器 Reactor



・供电
・科技实验室建成后可升级熔解核(电力+10)

## 传送门 Portal



・训练和配置Scrin步兵部队
・不能治疗同盟的步兵部队

## 重力安定器 Gravity Stabilizer



・生产和配置Scrin空中部队
・不能修理Scrin空中部队
・不向地面部队提供空运功能

## 凝结室 Stasis Chamber



・提供支援力量：凝结护盾
・不能治疗同盟的步兵部队

## 信号传送器 Signal Transmitter



・提供支援力量：母舰
・提供支援力量：虫洞

卷首特稿 特别企划 经典巡礼 典藏攻略 极限研究

## 铸造场 Foundry

- 提供另外一个生产建筑的队列
- 提供另外一个支援建筑的队列
- 可以建造更多的起重机以增加更多的生产队列

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 电力 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主基地 | 2500 | 25秒 | 10 | 20000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 反应器 | 600 | 6秒 | 20 | 4000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 提炼者 | 2000 | 20秒 | –6 | 10000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 传送门 | 600 | 6秒 | –5 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 时空跳跃闸门 | 2000 | 20秒 | –6 | 10000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 神经中枢 | 1500 | 15秒 | –8 | 5000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 重力安定器 | 1000 | 10秒 | –7 | 6000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 凝结室 | 1200 | 12秒 | –8 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 科技组装者 | 4000 | 40秒 | –10 | 10000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 信号传送器 | 3000 | 30秒 | –10 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 铸造场 | 1500 | 15秒 | –10 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |



# 支援建筑

## 电浆飞弹 Plasma Missile Battery

- 侦查隐形单位
- 擅长攻击空中部队
- 不能攻击地面单位



## 光子加农炮 Photon Cannnon



- 侦查隐形单位
- 擅长攻击装甲部队
- 对步兵部队伤害很小
- 不能攻击空中单位

## 风暴柱 Storm Column

- 侦查隐形单位
- 擅长攻击装甲部队和空中部队
- 攻击步兵部队也有效

## 裂缝产生器 Rift Generator



- 控制超级武器黑洞
- 提供支援力量：黑洞
- 同一时间只能建造一个裂缝产生器

## 生产加速器 Growth Accelerator



- 必须放在泰伯利亚资源的中心处
- 使泰伯利亚资源重生速度加快

## 蜂巢 Buzzer Hive



- 侦查隐形单位
- 擅长攻击步兵部队
- 对装甲部队伤害很小
- 不能攻击空中单位
- 如果飞弹被摧毁，会快速自动生产

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 电力 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 蜂巢 | 600 | 6秒 | –7 | 1600 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 狙击 | 400 | 即时 | 120 |
| 光子加农炮 | 1200 | 12秒 | –8 | 4000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 加农炮 | 350 | 400 | 700 |
| 电浆飞弹 | 800 | 8秒 | –7 | 7000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 飞弹 | 450 | 300 | 750 |
| 生产加速器 | 1500 | 15秒 | –5 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | – | – | – | – |
| 风暴柱 | 1500 | 15秒 | –12 | 6400 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 飞弹 | 375 | 即时 | 2500 |
| 裂缝产生器 | 5000 | 50秒 | –15 | 20000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 加农炮 | 无穷大 | 即时 | 20000 |



# 其他建筑

## 雷击塔 Lightning Spike



- 侦察隐形单位
- 擅长攻击步兵部队
- 对装甲部队伤害很小
- 不能攻击空中单位

## 前哨基地 Outpost



- 斥候展开后建成
- 提供大范围建筑面积

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 电力 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 雷击塔 | 1000 | 10秒 | 0 | 3000 | 50% | 25% | 75% | 100% | 1% | 加农炮 | 375 | 即时 | 290 |
| 前哨基地 | 1500 | 15秒 | 0 | 2000 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | – | – | – | – |

# 步兵部队

## 蜂鸣攻击群 Buzzers

- 擅长攻击步兵部队
- 可以立即歼灭驻扎在建筑中的部队
- 可以与同盟的装甲部队联合在一起，不仅能增加的蜂鸣攻击还能帮助保护



## 波部队 Shock Troopers

- 擅长攻击装甲部队和建筑
- 可以通过科技组装者学会闪光包，可以使用传送功能
- 可以在科技组装者升级电浆发射，增加攻击伤害并具备对空能力

## 同化者 Assimilator

- 没有攻击能力
- 站立时进入隐形状态
- 可以占领敌人建筑和中立建筑
- 可以占领各种倒下的步行单位
- 可以立即修理好受损的Scrin建筑
- 占领桥的控制室后，可以立即修理好断桥

## 智者 Masterminds



- 通过单位传送能力可以立即将同盟单位传送到战场上的附近位置。
- 通过操纵装置可以控制敌人的步兵部队、装甲部队或建筑
- 同一时间只能生产一名智者




## 粉碎者 Disintegrators



- 擅长攻击装甲部队和建筑
- 被击倒时会发生自爆，给予进攻中的装甲部队以伤害

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 移动 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 蜂鸣攻击群 | 200 | 2秒 | 75 | 250 | 25% | 50% | 25% | 50% | 100% | 机枪 | 150 | 即时 | 10 |
| 粉碎者 | 300 | 3秒 | 50 | 350 | 25% | 75% | 50% | 75% | 100% | 飞弹 | 100 | 即时 | 450 |
| 同化者 | 500 | 5秒 | 30 | 75 | 25% | 100% | 50% | 75% | 100% | – | – | – | – |
| 震波部队 | 800 | 8秒 | 65 | 900 | 25% | 100% | 25% | 100% | 100% | 飞弹 | 300 | 400 | 225 |
| 智者 | 1500 | 15秒 | 90 | 1250 | 25% | 100% | 50% | 75% | 100% | – | 200 | 即时 | – |

# 装甲部队

## 杀手机甲 Gun Walker



- 擅长攻击步兵部队和空中部队
- 可以与蜂鸣攻击群联合，以增加防御和对步兵部队能力

## 猎杀者 Seeker



- 侦查隐形
- 擅长攻击装甲部队和空中部队
- 可以与蜂鸣攻击群联合，以增加防御和对步兵部队能力

## 斥候 Explorer



- 没有攻击能力
- 展开后建成前哨基地

## 采矿车 Harvester



- 采集泰伯利亚资源并储存在最近的提炼者中
- 一次最多携带2000点绿色泰伯利亚资源或4000点蓝色泰伯利亚资源
- 当暴露在泰伯利亚资源区域时逐渐恢复生命值
- 可以通过返回命令让其返回最近的提炼者

## 腐蚀者 Corruptor

- 擅长攻击步兵部队和建筑
- 可以立即歼灭驻扎在建筑中的部队
- 可以通过“攻击”命令修复同盟单位
- 可以与蜂鸣攻击群联合，以增加防御和对步兵部队能力

## 毁灭者坦克 Devourer Tank

- 擅长攻击装甲部队和建筑
- 雷射攻击可以通过转化光束能力，吸收泰伯利亚资源区域或资源建筑的资源来增加威力
- 可以与蜂鸣攻击群联合，以增加防御和对步兵部队能力

## 歼灭者三足机甲 Annihilator Tripod

- 可以与蜂鸣攻击群联合，以增加防御和对步兵部队能力
- 可以在科技组装者升级力场，力场可以吸收伤害并使EMP攻击无效

| 名称 | 消费 | 所需时间 | 移动 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 杀手机甲 | 700 | 7秒 | 75 | 2500 | 75% | 25% | 100% | 25% | 1% | 机枪 | 300 | 即时 | 80 |
| 猎杀者 | 800 | 8秒 | 90 | 2400 | 75% | 25% | 100% | 50% | 1% | 飞弹 | 250 | 400 | 375 |
| 采矿车 | 1000 | 10秒 | 75 | 7500 | 75% | 25% | 110% | 50% | 1% | – | – | – | – |
| 腐蚀者 | 1000 | 10秒 | 60 | 2500 | 75% | 25% | 100% | 25% | 1% | 炸弹 | 100 | 即时 | 40 |
| 毁灭者坦克 | 1400 | 14秒 | 55 | 3200 | 75% | 100% | 25% | 1% | 加农炮 | 350 | 即时 | 500 | |
| 歼灭者三足机甲 | 3000 | 30秒 | 60 | 7500 | 75% | 25% | 100% | 25% | 1% | 加农炮 | 350 | 400 | 500 |
| 斥候 | 1500 | 15秒 | 100 | 2000 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | – | – | – | – |

# 空中部队

## 母舰 Mothership

- 擅长攻击建筑
- 攻击所有作战单位都有效
- 当在离子风暴中作战时增加25%的装甲
- 只能通过支援力量建造
- 每次只能生产一艘母舰

## 风暴骑士 Stormrider



- 擅长攻击空中部队和装甲部队
- 当在离子风暴中作战时增加25%的装甲

## 破坏者战舰 Devastator Warship



- 擅长攻击建筑和步兵部队
- 当在离子风暴中作战时增加25%的装甲
- 可以在科技组装者升级力场，力场可以吸收伤害并使EMP攻击无效

## 无人载具母舰 Drone Ship

- 没有攻击能力
- 展开后建成主基地

## 行星突击母舰 Planetary Assault Carrier

- 侦查隐形单位
- 擅长攻击装甲部队和建筑
- 可以制造离子风暴，离子风暴可以让周围Scrin的空中单位装甲上升25%，对敌人建筑和装甲部队造成持续伤害
- 可以在科技组装者升级力场，力场可以吸收伤害并使EMP攻击无效

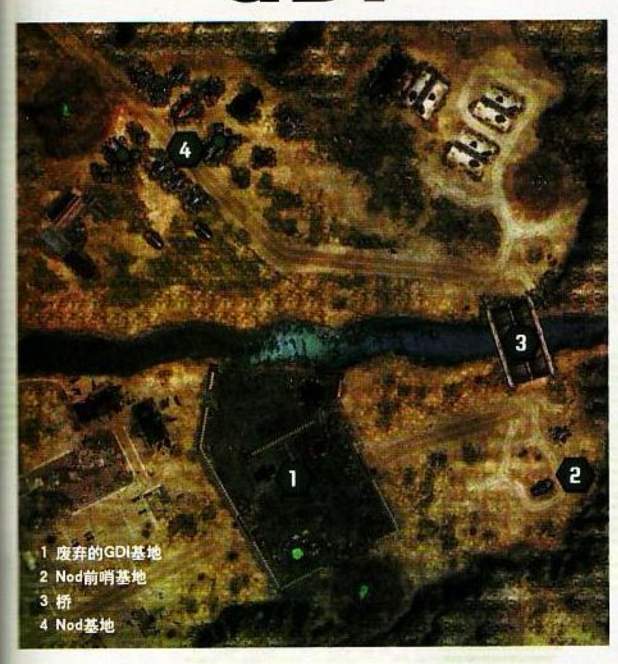
| 名称 | 消费 | 所需时间 | 移动 | 生命值 | 飞弹 | 机枪 | 加农炮 | 炸弹 | 狙击 | 攻击种类 | 射程 | 攻击速度 | 攻击伤害 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 无人载具母舰 | 3000 | 30秒 | 48 | 6250 | 75% | 25% | 100% | 25% | 1% | – | – | – | 即时 |
| 风暴骑士 | 1500 | 15秒 | 175 | 4000 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | 飞弹 | 350 | 即时 | 100 |
| 破坏者战舰 | 2400 | 24秒 | 60 | 6250 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | 炸弹 | 500 | 300 | 1750 |
| 行星突击母舰 | 3000 | 30秒 | 40 | 12500 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | 加农炮 | 400 | 即时 | 360 |
| 母舰 | 5000 | 50秒 | 15 | 30000 | 100% | 100% | 100% | 100% | 1% | 加农炮 | 5 | 即时 | 即死 |

# [流程篇]

# GDI

## 序幕 Prologue

### 北卡罗莱纳州荒原 North Carolina Badlands



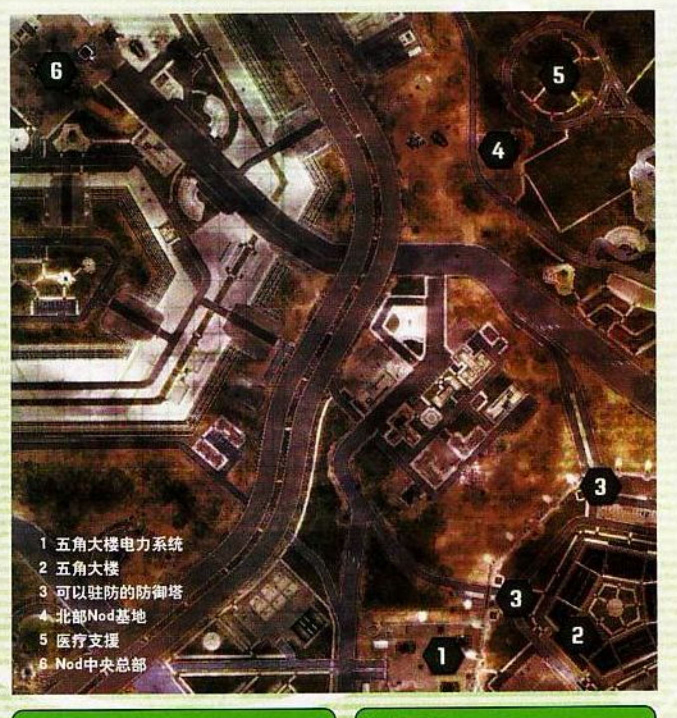

本关是GDI最初的训练关，比较简单。开始将两队的步枪兵小队往东移动到废弃的GDI基地内，歼灭这里的敌人，就可以完成主线任务1和主线任务2，之后等待MCV到来，主基地建成后根据提示建造一个军营并训练三队步枪兵小队（主线任务3）。接着Nod的狂热份子会来炸毁发电厂，根据提示建造一个发电厂（主线任务4），接着修理指挥所（主线任务5）。指挥所修理好后，地图雷达会显示整个区域的地图，而位于基地东侧Nod前哨基地这时也会大举进攻，建造一个警戒塔就可以防守住（奖励任务1），接着建造第二个军营（奖励任务2），然后训练几队飞弹小队准备摧毁Nod前哨基地（主线任务6）。可以留下前哨基地的其余两处非指定建筑，一会让工程师来占领。往北行进，我方的工程师送达，占领桥头的建筑可以将桥修好（主线任务7），过桥后往东北方向可以发现泰伯利亚矿塔，派另一个工程师占领可以完成奖励任务5。训练一个工程师，让他占领刚才留下的Nod建筑（奖励任务3），将它们卖掉（奖励任务4）。现在可以在主基地建一个泰伯利亚矿仓（奖励任务6），增加资源收入的最大值。当往Nod主基地进攻时，会遇到大队的Nod装甲队，只能作罢，这时会有提示要求建造机场，照办（主线任务8），然后就可以用鸟克战机来轰炸指定建筑，先炸两个Nod之手，接着在炸兵工厂时，GDI会加强防空设施，不过我方的究极兵器离子加农炮这时已可以使用，瞄准剩下的兵工厂和主基地，只见Nod基地瞬间灰飞湮灭（主线任务9）。

【主线任务】
1 营救前哨基地，歼灭敌人
2 检查 GDI 前哨基地的状态
3 建造一个军营并训练三队步枪兵小队
4 建造一个发电厂
5 修理指挥所
6 歼灭 Nod 前哨基地
7 修理断桥
8 建造一个机场
9 摧毁 Nod 军营、兵工厂和主基地

【奖励任务】
1 建造一个警戒塔
2 建造第二个军营
3 占领一个 Nod 的建筑
4 卖掉占领的 Nod 建筑
5 占领泰伯利亚矿塔
6 建造一个泰伯利亚矿仓

## ACT 1 美国东部海岸
## Eastern Seaboard of the United States

### ACT 1-1
### 五角大楼 The Pentagon




本关一开始我方的发电厂就在遭受Nod部队猛烈的袭击。让所有的步枪兵小队和五名工程师往东边发电厂方向前进，用步枪兵小队解决这里入侵的Nod部队后，让三名工程师分别占领三座发电厂（主线任务1）。接着让步枪兵小队分别进驻四个防御塔中的两个开始准备防守，剩下两名工程师，一名负责占领五角大楼（主线任务2），一名安置在安全位置。占领五角大楼后，Nod军队就开始大举进攻，同时我方的警戒塔由于发电厂被摧毁而失效，不过有步枪兵小队增援，让他们进驻剩下的两个防御塔，不一会儿，就能把Nod的攻势打跨（主线任务3）。任务完成后，我方会有APC增援，这时候让掷弹兵小队和步枪兵小队各进驻几队到APC中，开始反攻。先摧毁前方四座可驻守的建筑夺会城市，对付民用建筑只要向他们投掷炸弹即可轻松搞定（奖励任务1）。接着前往北面的Nod小型基地，凭借现在的部队实力，摧毁这里不难（奖励任务2）。之后会得到三部APC增援，现在该是往最后的Nod中央总部发动进攻了，同样，现在你的部队实力已经远高于Nod方，一口气将他们全灭吧（主线任务4）。



【主线任务】
1 让五角大楼的电力系统上线
2 让工程师占领五角大楼
3 让GDI步枪兵小队进驻每个防御塔，击溃 Nod 入侵军队
4 摧毁 Nod 中央总部

【奖励任务】
1 摧毁北面的 Nod 小型基地
2 摧毁四座可驻守的建筑夺回城市

# ACT 1-2
## 兰利空军基地 Langley AFB




与前一关一样，任务开始后我方的基地同样便遭到Nod部队重击，待部队上岸后就让他们击退这些部队，这时也可以控制最下方的航空母舰进行攻击救援(主线任务1)。击溃Nod部队后，由于没有主基地，不能生产建筑，就利用现有的军营和兵工厂壮大军队，这时建造8到10辆的APC，用来搭载飞弹小队和掷弹兵小队，剩余的步枪兵小队和飞弹小队进驻到基地军营旁以及西侧的炮台中，飞弹小队出色的对空能力可以化解Nod的毒蛇部队的威胁。待APC部队就绪后就可以开始进攻，先将北面入口处的两个炮台摧毁，再将附近的驻扎着Nod部队的建筑摧毁，在基地前方靠东面的两处建筑中隐藏着布拉沃小队的两名狙击手，将Nod部队歼灭就可以自动完成营救任务。接下来要增强这一代的防守，让各种部队进驻入口处建筑，入口处还有一个防御塔，接着生产几辆斗牛犬在这里帮助防守，APC部队开始往西南面进攻，摧毁掉西南面建筑区入口处的炮台后就可以将这里的建筑全部摧毁，干掉西面的两处建筑中隐藏着剩下的两名狙击手，营救任务就全部完成了(奖励任务1)，这里有一处精炼厂，可以派工程师过来占领(奖励任务2)。让APC部队回到兵工厂修理范围内修复后与斗牛犬一同进攻东面被抢占的机场，这里防守军队不多，可以轻松拿下(主线任务2)。之后让这些部队就留下防守，剩下的事就交由乌克战机来完成，由于Nod西北面的基地没有对空防御设施，因此接下来将成为乌克战机的轰炸演习。

[主线任务]
1 歼灭正在攻打 GDI 基地的 Nod 部队
2 收回东北面的 GDI 机场
3 摧毁西北面的 Nod 基地

[奖励任务]
1 营救布拉沃部队的全部四名狙击手
2 重新夺回城市里的精炼厂

1 Nod作战中心
2 GDI突击队员初始位置
3 Nod航空塔
4 货物箱(隐藏着狙击手小队)
5 Nod基地

[奖励任务]
1 仅使用突击队员完成任务

[主线任务]
1 摧毁 Nod 作战中心
2 歼灭正在骚扰战舰的光影轰炸机
3 摧毁 Nod 的生产建筑

# ACT 1-3
## 汉普顿公路 Hampton Roads

本关是展示GDI突击队员个人能力的一关，虽然孤身一人，但任务开始后连续击溃三队Nod激进份子小队的表现一定为让你大为放心。接着往东走，用喷气背包跳跃到Nod作战中心，歼灭周围的黑手小队后摧毁作战中心(主线任务1)。然后往西走，注意收集途中发现的宝箱来提升突击队员等级。接着来到光影轰炸机停靠点——航空塔附近，将其摧毁，而周围防守的Nod部队可以利用油桶来对付(主线任务2)。此时运输机空运来一些支援部队，不过为了完成奖励任务，可以不用理会这些部队。接着再往西南方向前进到Nod基地，这里的防守也不是很强，战斗摩托的伤害不大，可以忽视，歼灭掉这里的步兵队后就可以将指定建筑摧毁(主线任务3)。如果中途不使用其他部队，那么奖励任务就可以顺利完成。

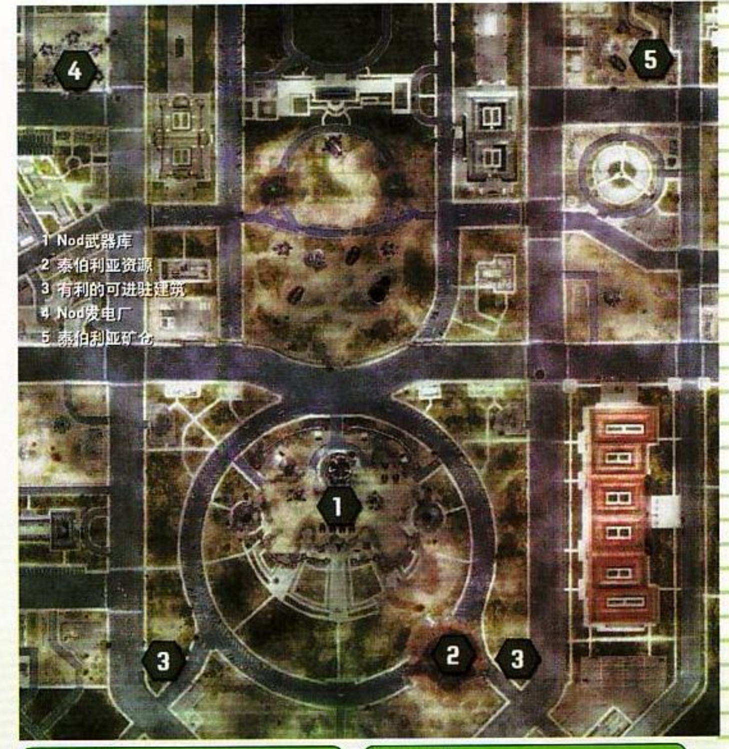


# ACT 1-4

## 白宫 The White House

开始只有四队飞弹小队，将他们分两组，兵分两路，沿着圆形公路绕上去，尽可能远离中央的撕裂者炮塔，然后将外围两侧的SAM塔摧毁(主线任务1)。要特别注意的是泰伯利亚资源区域，该区域会对步兵造成伤害，应绕行。任务完成后，让飞弹小队躲到地图最南端以防误伤，然后选中Power Tab，让火鹰队自动完成轰炸任务，Nod的前哨基地很快就被全部摧毁了(主线任务2)。这时我们的援军会前来支援，还有一辆MCV，由于Nod已经觉察到我们的行动，进攻随即而来，因此下面要抓紧时间。先让MCV移动到泰伯利亚资源附近展开，然后建造发电厂、精炼厂、兵工厂、军营，先生产一批APC，让步枪兵小队、飞弹小队、掷弹兵小队都进驻到APC中，然后在前线位置建造警戒塔加强防守，再建造出军械库生产狙击手，让他们进驻基地左右两侧的指定建筑中伏击Nod部队(奖励任务1)。接下来扩大装甲部队，本关开始可以生产掠夺者坦克了，它们擅长对装甲和建筑，是本关的主力部队。待防守妥善后，派一部分部队沿西侧的公路上去，一路摧毁掉被Nod驻守的建筑后，直取发电厂(奖励任务2)。接着再派一个部队沿基地东面的公路上去，在东北角可以接到新的奖励任务，摧毁这里的秘密神坛(奖励任务3)。最后就是所有部队会师准备向中路发动最后的总攻(主线任务3、主线任务4)。






[主线任务]
1 摧毁 Nod 防空炮台
2 用火鹰摧毁 Nod 前哨基地
3 摧毁周围的 Nod 基地夺回白宫
4 摧毁周围 Nod 基地的干扰塔

[奖励任务]
1 让狙击手进驻到指定建筑中狙击 Nod 步兵队，阻止他们继续前进
2 摧毁 Nod 发电厂
3 摧毁秘密神坛

# ACT 2 埃及
## Egypt




[主线任务]
1 歼灭周围的 Nod 部队，营救军营
2 摧毁武器研究实验室
3 摧毁 Nod 兵工厂

[奖励任务]
1 摧毁 Nod 前哨基地
2 占领全部三个泰伯利亚矿塔

# ACT 2-1

## 卡萨巴德 Casabad

先消灭在我方前哨基地附近的两支Nod部队，营救军营(主线任务1)，再派工程师占领泰伯利亚矿塔，保证接下来有足够的资源生产军队。现在将两个军营的集结点设置在基地的东北面，因为接下来Nod的进攻主要从这个方向过来。由于本关Nod部队多以装甲部队组成，因此军营以生产区域装甲兵和飞弹小队为主。这时生产一名工程师，派一到两个部队掩护先占领西北面的泰伯利亚矿塔，顺便取得旁边的宝箱提升等级。接着让一名新的工程师随大部队往东南面进攻，占领那里的泰伯利亚矿塔并取得附近的宝箱，基地防守可以留给新生产的部队(奖励任务2)。东南面的泰伯利亚矿塔往东就是Nod的前哨基地，防守较薄弱，凭借现在的部队力量不难取胜(奖励任务1)。紧接着往北面前进，让基地防守的部队也开始往Nod东北面的兵工厂前进，刚才的部队则负责摧毁武器研究实验室，注意这个部队火力要猛，这样负责防守的三辆火焰坦克才不至于构成威胁(主线任务2)。最后两支大部队合流一同往山上的Nod兵工厂，共同歼灭之(主线任务3)。




[主线任务]
1 摧毁所有Nod码头
2 摧毁所有Nod港务局大楼

[奖励任务]
1 摧毁所有停靠在码头的Nod军舰
2 占领城市中的EMP控制中心
3 派一辆勘察者到北部的泰伯利亚资源区域

# ACT 2-2
## 亚历山大 Alexandria

本关开始我方终于可以自己建立基地建筑了。先在基地东面和东南面附近建造四到五个警戒塔，然后在东面前线位置建造一个兵工厂，期间注意供电，接下来生产一辆采矿车加快资源采集速度以及四到五辆掠夺者坦克帮助防守。然后建造指挥所，再在警戒塔附近建几个守护者加农炮，这样就可以很好地完成主基地的防守，最后建一个科技中心和军械库，建筑任务就基本结束了，这时兵工厂开始大批量生产猛犸坦克。随后在Support Tab中生产一辆勘察者，让所有的部队掩护其到基地北面的泰伯利亚资源发展分矿点(奖励任务3)，由于这个分矿点很快会遭到Nod伏击，所以要加强防守，在这里可以建几个警戒塔和守护者加农炮，并建造第二个兵工厂，加快猛犸坦克的生产速度。当两个基地的防御体系建成后，生产一个工程师和APC，让APC载着工程师在几辆猛犸坦克掩护下去占领地图东南面的EMP控制中心(奖励任务2)。最后集合所有的部队准备向东面的Nod主基地发动全面进攻，注意Nod主基地防御设施密集、兵力雄厚，不过凭借大约10到12辆猛犸坦克以及4到5辆APC，拿下这个主基地应该不在话下，进攻应优先攻击炮台、兵工厂、Nod之手，剩下的就是将所有指定建筑摧毁(主线任务1、2，奖励任务1)。

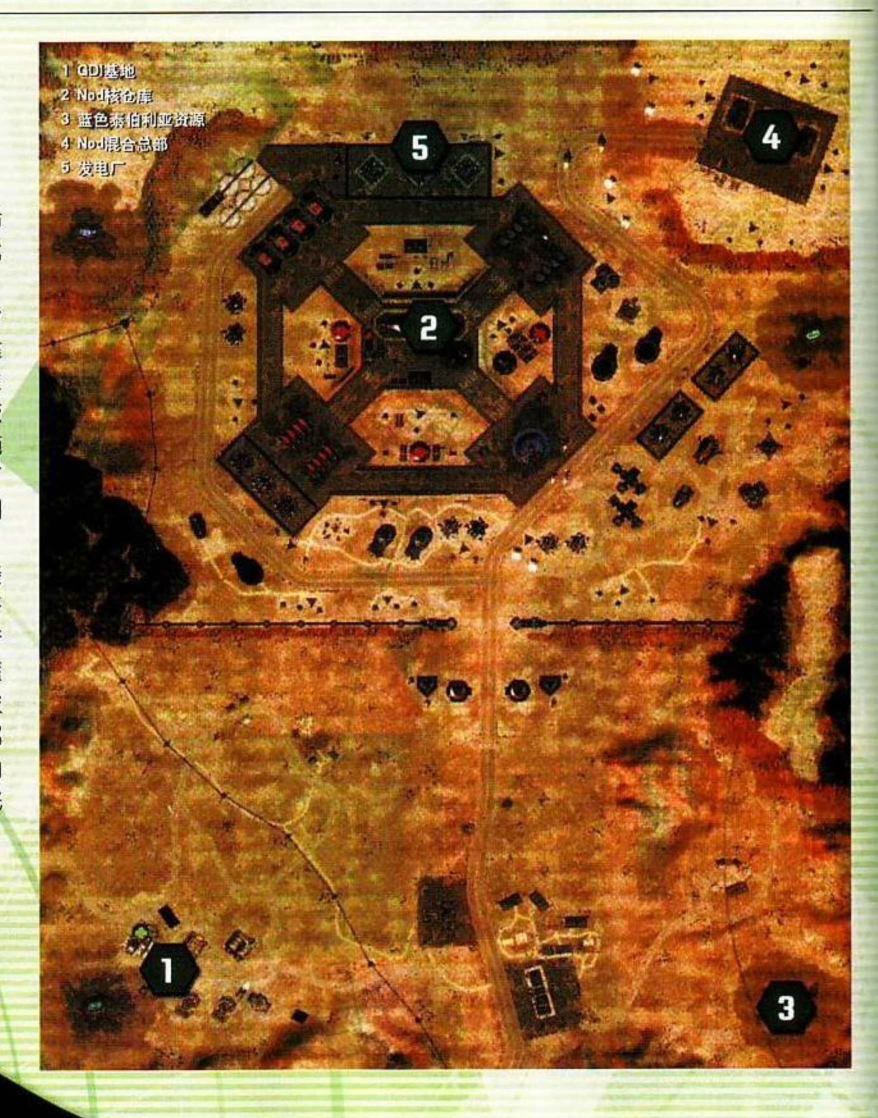


# ACT 2-3
## 开罗 Cairo

本关Nod方面有一个庞大的军事基地，并且拥有致命性的核武器威胁。初期仍然先以稳固防守和干扰Nod核武器发射为主要任务。先在基地的东北边沿建立以兵工厂，生产一辆采矿车以及几辆掠夺者坦克，炮台方面以守护者加农炮为主，接着将防御体系扩大到东部边沿，并同时建造AA防空炮对付毒蛇，建筑方面则要建造两个机场，并生产8部乌克战机。当出现Nod发射核武器的倒计时时，就该轮到乌克战机的表演时间了。由于Nod基地中的防空设施十分到位，千万不要直接让乌克战机直接指向目标发电厂攻击，可以用LB键指定飞行路线，从地图最西侧直上到顶，然后往东，摧毁一座驻扎着军队的建筑和SAM塔后，将第一个发电厂摧毁，这样就可以中断核武器的发射，接下来如果再出现核武器的倒计时，依然可以用此法不断干扰(奖励任务1)。另一方面，基地内要开始攀登科技，生产猛犸坦克，让三辆猛犸坦克掩护勘察着发展地图东南面蓝色泰伯利亚资源区域，并在那里建立兵工厂、守护者加农炮等防御设施。最后当拥有十辆以上的猛犸坦克及其他部队时就可以向中央的Nod主基地发起总攻，由于Nod基地内的炮台大都只能对空，因此地面部队可以顺利侵入并彻底摧毁所有剩余建筑(主线任务1、2，奖励任务2)。

[主线任务]
1 摧毁Nod核工厂
2 摧毁Nod混合总部

[奖励任务]
1 占领或摧毁Nod发电厂
2 摧毁所有Nod建筑



# ACT 3 东欧

## ACT 3-1

## 克罗地亚 Croatia

本关要面对的是目前为止最危险的开局：整个基地供电不足，所有建筑都残破不堪，所有的炮台都处于离线状态。但请不要太过紧张，这只不过是表面现象，一步一步来，即使是保证在增援到来前所有防御设施都健在也不是很难。由于距离Nod的第一次进攻还有一点时间，因此首先要做的就是在兵工厂里生产两部采矿车和几辆斗牛犬，斗牛犬负责把守四个AA防空炮的位置，专门对付毒蛇的空袭。接着将军营的电切断，然后将外围的八个炮台，除了南面入口只要打开一个外，其余全部打开，并将炮台修理好，接着修理其余设施。Nod的进攻一共分四路，北面和东面的是装甲部队，西面和南面的是步兵队，因此接下来有充裕资源后就可以开始生产掠夺者坦克帮助防守北面和东面，生产APC负责西面和南面，一旦有破损就及时回到兵工厂修理。在防守的同时也不要太大意，要保护所有的防御设施就要及时修理受攻击的炮台(主线任务1，奖励任务1)。增援部队到来后，救助任务也同时开始，不过这时不用太过着急救援的事，先派10多辆掠夺者坦克把东北面Nod基地里的兵工厂、炮台等生产性建筑摧毁掉，务必将非攻击性的无关建筑、包括主基地保留下来，之后可以派工程师过来占领。接着派掠夺者坦克和APC组成一队负责摧毁西南面的Nod基地，同样可以保留非攻击性建筑。然后再去摧毁西北面的炮台救出增援部队(主线任务2)。护送时要注意毒蛇和新出现的Nod部队，除了确保路线安全外还要让几辆斗牛犬掩护，以防毒蛇突然出现(主线任务5、奖励任务2)。待MCV安全返回后，就可以大肆发展主基地，这时派工程师在斗牛犬掩护下分别占领东北面和西南面Nod基地里剩余的建筑(主线任务3、4)，并开始生产Nod空军，用来对付最后位于地图东南面山上的Nod基地，由于地面部队无法到达，因此只能依靠Nod空军的力量(主线任务6)。




[主线任务]
1 保护 GDI 基地直到增援部队到来
2 救助城市中遭埋伏的增援部队
3 摧毁东北面的 Nod 基地
4 摧毁西南面的 Nod 基地
5 安全护送 MCV 返回 GDI 基地并建立主基地
6 摧毁东南面的 Nod 基地

[奖励任务]
1 在增援到来前所有防御设施都健在
2 护送 MCV 返回基地时，MCV 未受伤害

1 Nod边界防御基地
2 桥
3 Nod防空基地
4 Nod主基地和支援仓库
5 东部山脉的Nod增援建筑和步兵队基地
6 Nod装甲队基地
7 Nod空军基地

## ACT 3-2

## 阿尔巴尼亚 Albania

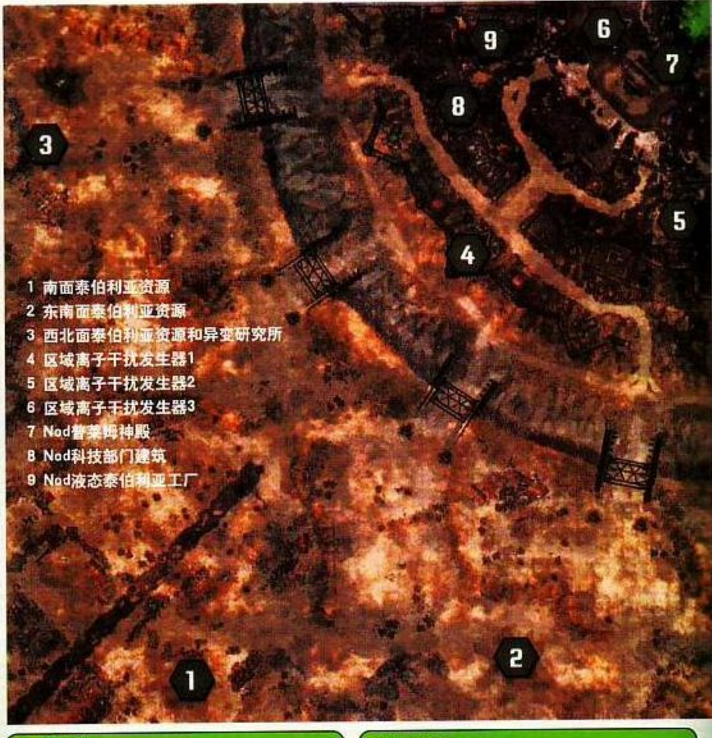
利用初期配置的两队掷弹兵小队和步枪兵小队避开Nod步兵队的巡逻从炮台的一侧开始进攻，摧毁掉一个炮台后集中全部力量炮台控制中心摧毁掉，然后将赶来的巡逻部队歼灭，接着将Nod之手摧毁，再摧毁发电厂，就可以完成主线任务1，如果所有小队幸存下来，那么还可以完成奖励任务1。增援部队到达后，开始往西前进，让掠夺者坦克走在最前面。由于Nod已经觉察到我军要摧毁他们的支援仓库，他们立即将桥破坏掉，只好继续往西来到Nod的防空基地，进攻时多利用新出现的雷格多用途载具，将其展开后不仅能作炮台还可以修理受损的装甲车，这样很快就可以把Nod的防空炮台一举歼灭(主线任务3)。这样我军就可以空运增援部队过来，包括接下来要重点保护的工程师，可以让他们躲到APC里。让所有部队都回到断桥处，派一名工程师进驻到桥头的建筑修理，修理好后不要急着过桥，歼灭前来阻扰的Nod部队和桥另一头的炮台后才算安全(主线任务2)。过桥后就更要步步为营，首先原地作战，除了防守敌人的进攻外，还要将停靠在地上的运输车全部打爆，由于Nod基地有光明石碑，应尽可能不要让部队靠近。局势稳定后，就可以往东面的山上前进，占领山上的增援建筑后，我方就有了新的空军增援——火鹰(主线任务4)，火鹰可以武装对空导弹，歼灭一部毒蛇还可以完成奖励任务4。利用火鹰的轰炸可以将一些碍事的炮台(如光明石碑)和建筑率先摧毁，然后配合逐步成长的地面装甲队，剩余的两处增援建筑和最后的主基地都不难对付了(主线任务5，奖励任务2、3)。

[主线任务]
1 摧毁 Nod 边界防御
2 渗透到 Nod 支援仓库
3 摧毁 Nod 防空炮台
4 占领东部山脉的增援建筑
5 摧毁 Nod 支援仓库

[奖励任务]
1 初期部队在摧毁Nod边界防御后全部幸存下来
2 占领空军增援建筑
3 占领装甲队增援建筑
4 为火鹰武装上导弹并歼灭一部 Nod 毒蛇

# ACT 3-3
## 萨拉热窝 Sarajevo

普莱姆神殿是Nod的总部，凯恩就住在这里，因此可以预料到本关的任务将会十分困难。开始后可以在附近看到一处泰伯利亚资源，让MCV靠近后展开，利用初期配置的部队开始着手接下来一系列的防守，在未建立起兵工厂和炮台前，必须要充分利用雷格多用途载具的修理功能和炮台功能，而Nod的部队会从基地的西面和东面不断地发起进攻，其中西面主要是步兵队，东面主要是装甲队，这样就可以在东面建造一个兵工厂和守护者加农炮来防守，西面主要靠APC和警戒塔。防守稳固后开始建勘察者，在猛犸坦克、APC和雷格多用途载具组成的部队的掩护下去发展位于西北面的矿点。当然接下来这个分矿点就会成为Nod新的主要攻击目标，因此防守方面必须马上跟进，Nod对该分基地的进攻主要从南面和西面过来。分基地附近有一处异变研究所，是奖励任务之一，可以让工程师去占领(奖励任务2)。另外，这个矿点的东面入口处有两个光明石碑，必须特别注意，不要让部队随意走动到其攻击范围内，接下来可以建造机场用轰炸的方式来解决这两处高危险建筑。本关最难的任务就是让突击队员摧毁一个人型战斗机甲，发动总攻前要生产一名突击队员随队，总攻从分基地的西面入口处开始，很快就会有一个人型战斗机甲出现在敌军中，由于不能控制Nod中生产人型战斗机甲的数量，因此要完成这个奖励任务就要把握住机会，控制好攻击的时机，让突击队员在避免被踩的情况下去攻击并摧毁之(奖励任务4)。另外，当攻入Nod基地时，我方已经可以建造离子加农炮控制中心(主线任务4)和装甲神兵了，有了装甲神兵，战斗的队伍无疑变得更加强大。接下来，就是用绝对优势的攻势去摧毁和占领Nod基地内的各种建筑(主线任务1、2、3，奖励任务1、3)。当三个区域离子干扰发生器都被摧毁后，就可以对普莱姆神殿发射离子加农炮，完成最后的任务(主线任务5)。




[主线任务]
1 摧毁区域离子干扰发生器 1
2 摧毁区域离子干扰发生器 2
3 摧毁区域离子干扰发生器 3
4 建立一个离子加农炮控制中心
5 用离子加农炮摧毁普莱姆神殿

[奖励任务]
1 占领 Nod 科技部门建筑
2 占领异变研究所
3 占领液态泰伯利亚工厂
4 让突击队员摧毁一个人型战斗机甲

# ACT 4 北欧
## Northern Europe




# ACT 4-1
## 慕尼黑 Munich

相对容易的一关，开始时Scrin的进攻主要从北面袭来，先让所有的部队不断在运输车的北面护送，将状态设置成主动攻击状态(Aggressive Stance)。前进不远，刚准备过桥时，Scrin的空军就抢先一步将桥炸毁，无奈只好从南面前进，走下一座桥，护送队继续不断掩护，由于运输车的装甲比较厚，因此不用太过于担心会被击毁。中途会遇到一个歼灭者三足机甲，是主要威胁对象，应集中力量优先攻击。当增援部队出现后，让一名工程师占领西面的发电厂(奖励任务2)，一名占领GDI实验室(奖励任务1)，另外一名负责占领刚才被击倒的歼灭者三足机甲以增加战斗力，接着继续护送直到运输车到达目的地(主线任务1)。

[主线任务]
1 保护运输车

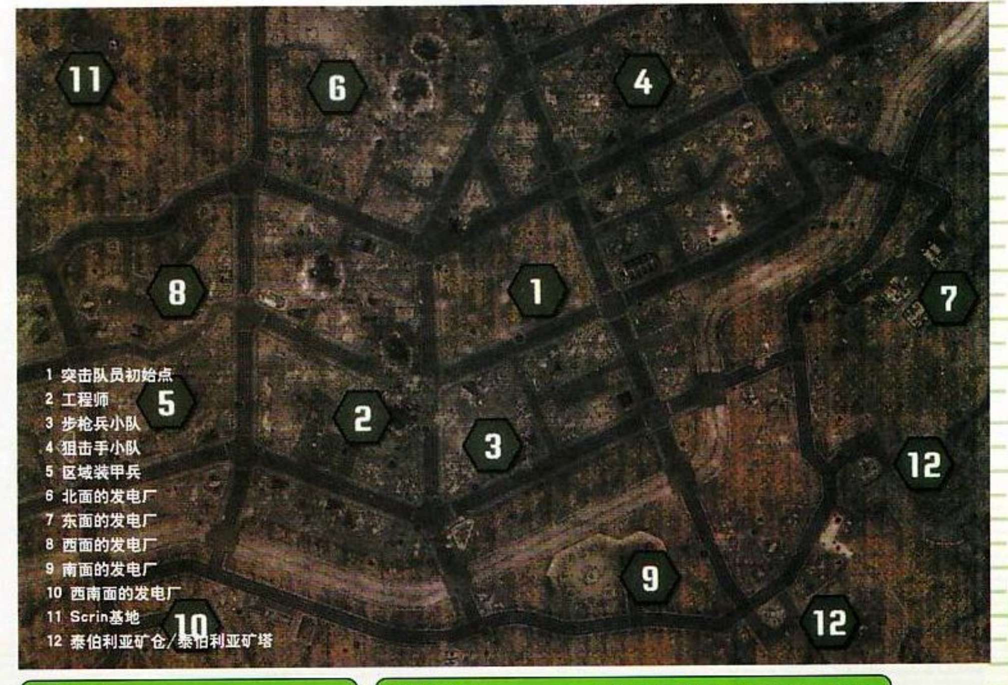
[奖励任务]
1 占领 GDI 实验室
2 占领发电厂



# ACT 4-2

## 斯图加特 Stuttgart

本关的主要任务是营救，最初只有一名突击队员，初始位置往南不远就可以找到一队步枪兵小队(奖励任务3)，集合后往西营救工程师(主线任务2)，接着往南，途中会遇到一个歼灭者三足机甲，不过突击队员可以像摧毁建筑一样将其一击击倒(奖励任务4)，可以让一名工程师将倒地的歼灭者三足机甲占领壮大队伍力量，而后占领南面的发电厂(奖励任务6)。接着往东前进，占领附近的两处泰伯利亚矿塔后再占领东面的发电厂(主线任务3)，这样就有了拥有兵工厂和军营的小型前哨基地，可以在这里生产斗牛犬、掠夺者坦克、APC以及工程师，资源方面有刚才占领的两座矿塔也不成问题。接下来就是壮大队伍实力，开始前往各地营救同伴以及占领建筑(奖励任务1、2、5、7)。最后集合所有的力量前往西北面，将外星种族的建筑全部摧毁或占领(主线任务1)。



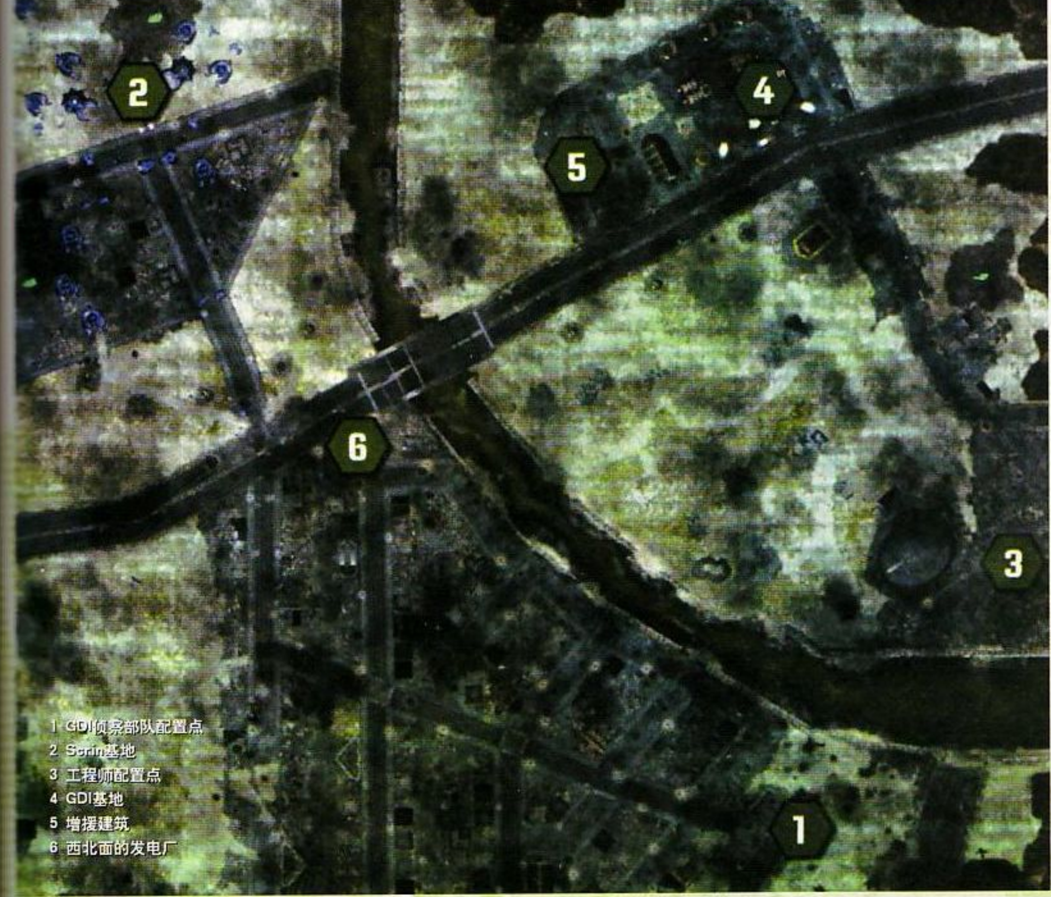

[主线任务]
1 占领或摧毁外星种族的建筑
2 营救工程师
3 占领东面的发电厂

[奖励任务]
1 营救区域装甲兵
2 营救狙击手
3 营救步兵队
4 用突击队员摧毁一个歼灭者三足机甲
5 占领北面和西面的发电厂
6 占领南面的发电厂
7 占领西南面的发电厂

# ACT 4-3

## 科隆 Cologne

首先让最初的侦察部队前往西北面侦察Scrin的建筑(主线任务1)，不过以现在的部队实力是完全无法与之对抗的。任务完成后就往东面走，过桥，先往北沿路清理掉废弃基地附近所有的Scrin部队，然后派遣增援的工程师占领这里的发电厂恢复基地的使用，沿路小心泰伯利亚资源区域，要绕行(主线任务2、3)。由于接来下Scrin会对这个基地发动大规模攻势，防守任务刻不容缓。先建立兵工厂，放置于基地入口处，接着开始建科技中心，建造两个音波发射器，而后开始生产猛犸坦克部队以及利用雷格多用途载具进行防守，并不断往桥的方向拓展。基地内部方面，尤其是泰伯利亚资源附近可以留守几辆斗牛犬，以防止空中部队偷袭。在防守的过程中可以派工程师占领基地附近的增援建筑，可以获得装甲神兵等支援(奖励任务1)。当部队中有10辆以上的猛犸坦克时就可以配合雷格多用途载具开始转守为攻，步步逼近Scrin的基地。桥的另一面有一个发电厂，当进攻确保占领发电厂的路线安全后就可以派工程师过来占领，这个发电厂可以使周围的炮台重新恢复使用，增加进攻的火力(奖励任务2)，最后将Scrin的指挥所占领即可完成本关。



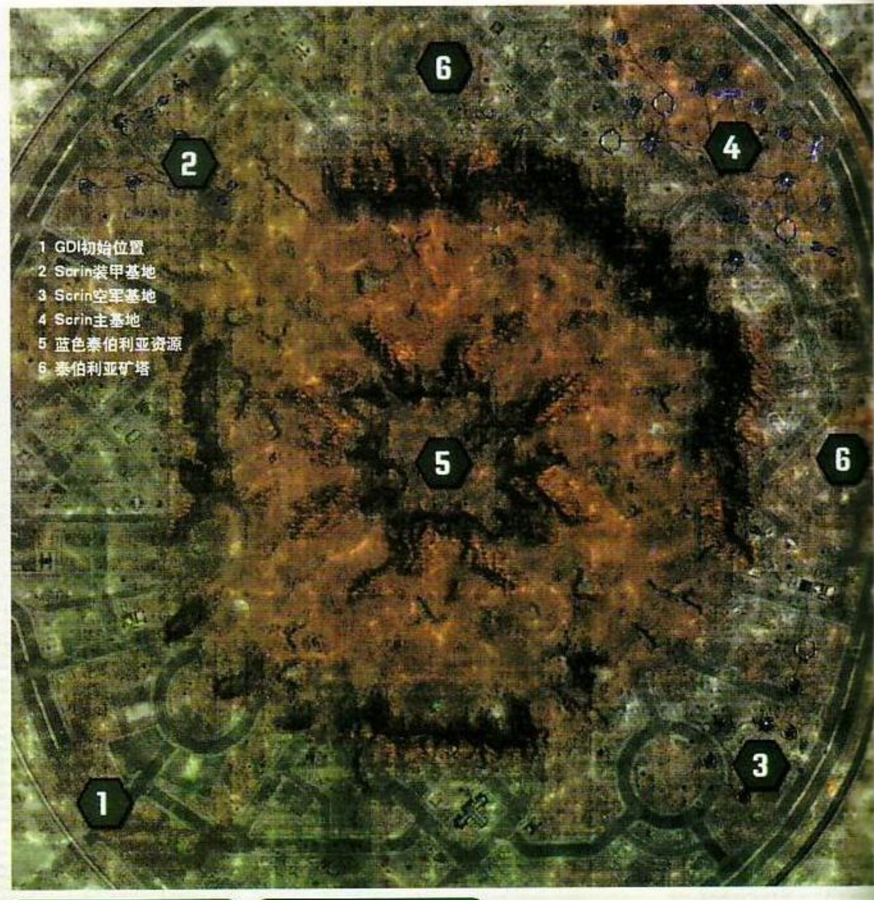

[主线任务]
1 侦察 Scrin 的建筑
2 保护工程师
3 占领东北面的发电厂
4 摧毁 Scrin 的指挥所

[奖励任务]
1 占领增援建筑
2 占领西北面的发电厂

# ACT 4-4
## 伯尔尼 Berne



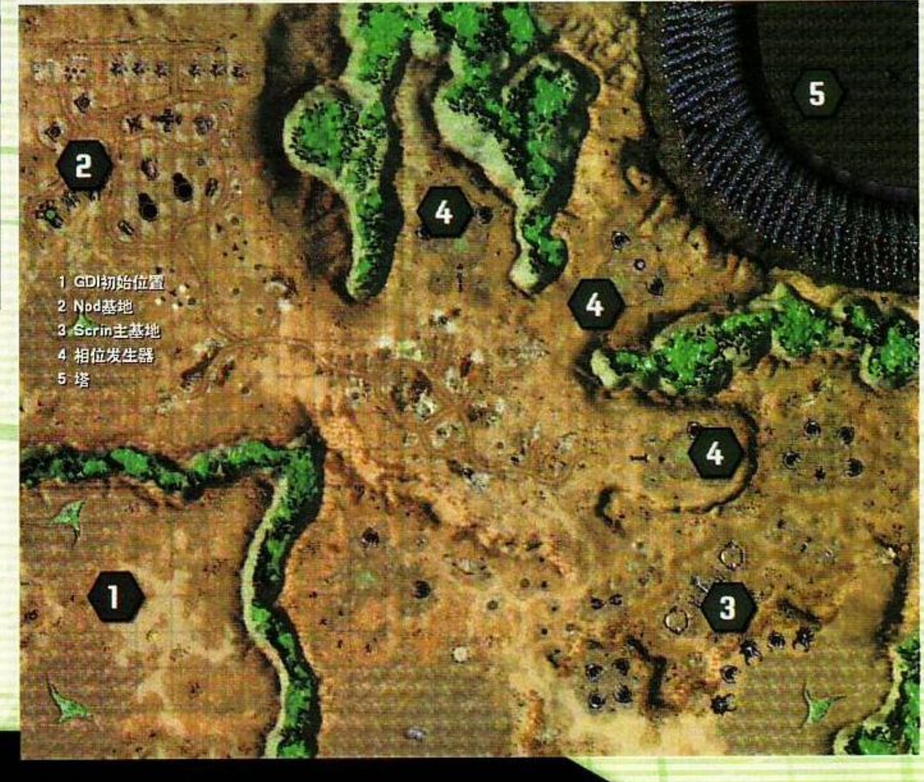
本关是目前为止最困难的一关，Scrin将会不断派遣大部队骚扰我们的基地。任务开始后，就立即建造一个起重机增加一个建筑队列，然后同时建造一个发电厂和一个兵工厂，将所有的部队都放在兵工厂附近便于修理，然后再造一个兵工厂和科技中心，接着生产一辆采矿车，并升级坦克轨道炮(Railgun)。Scrin会从主基地的北面、东北面和东面进攻过来，所以要做好三个方向的防御准备。接着可以批量生产猛犸坦克，以及建造一个军营，让工程师占领被击倒的歼灭者三足机甲。Scrin的进攻也有空中轰炸，基地内部要多建几个防空炮台。当拥有10辆左右的猛犸坦克和歼灭者三足机甲以后，就可以与雷格多用途载具一起前往攻打位于东面的空军基地。攻击时先不要将指定的主基地摧毁，当把周围的建筑都摧毁后，升级科技中心的火鹰尖端战机推进器(Stratofighter)，然后再摧毁指定的空军基地(奖励任务4)，之后马上就会出现奖励任务2的提示，立即出动火鹰将指定的信号传送器摧毁，防止它召唤出母舰(奖励任务2)。接着再集合部分新生产的部队开始攻打西面的装甲基地(奖励任务1)。在整个过程中，如果配合雷格多用途载具的修理功能将伤害降至最低，那么目前的部队等级大都升满，下面就是以压倒性的攻势向最后的主基地发动总攻(主线任务1)。




[主线任务]
1 摧毁主基地

[奖励任务]
1 摧毁装甲基地
2 摧毁信号传送器
3 摧毁母舰
4 摧毁空军基地

# ACT 5 意大利红区
## Italian Red Zone




## ACT 5-1 罗马 Rome

开始先将区域装甲兵移动到基地北面山崖处对付第一批入侵者。基地开始建造各种科技，最后建两个机场和太空指令传输中心，八部火鹰和区域装甲兵是接下来任务的重点，在此过程中要时刻注意入侵者出现的位置，防空炮台大概建四个与兵工厂一起设在基地最北面，可以建几辆斗牛犬负责防空。防守安排妥当后就准备让区域装甲兵开始进攻，让他们往东移动，将东面这块地上的对空炮台全部摧毁，然后就可以让火鹰实施轰炸，先将传送点炸毁(奖励任务1)。当这里清理干净后，派工程师坐运输机飞过来占领这里的扩张点，这样就可以利用这里的蓝色泰伯利亚资源为接下来的战斗服务。分矿点落成后，就立即让火鹰着对空导弹在这里掩护，同时地面建造两个兵工厂出猛犸坦克和三部左右的装甲神兵，不要让它们太靠东面的歼灭者三足基地群。接下来是尽快将东南面的裂缝产生器摧毁，裂缝产生器周围有对空炮台，可以先让区域装甲兵摧毁掉，然后让火鹰实施轰炸(奖励任务2)。当生产够10辆以上的猛犸坦克时就可以开始准备总攻。歼灭者三足基地群利用装甲神兵的远程攻击逐个击破，待全部歼灭后再发动全军总攻，遇到行星突击母舰就立即让火鹰前去轰炸，很快就能全歼Scrin，剩下就是摧毁三个相位发生器和塔(主线任务1、2)。

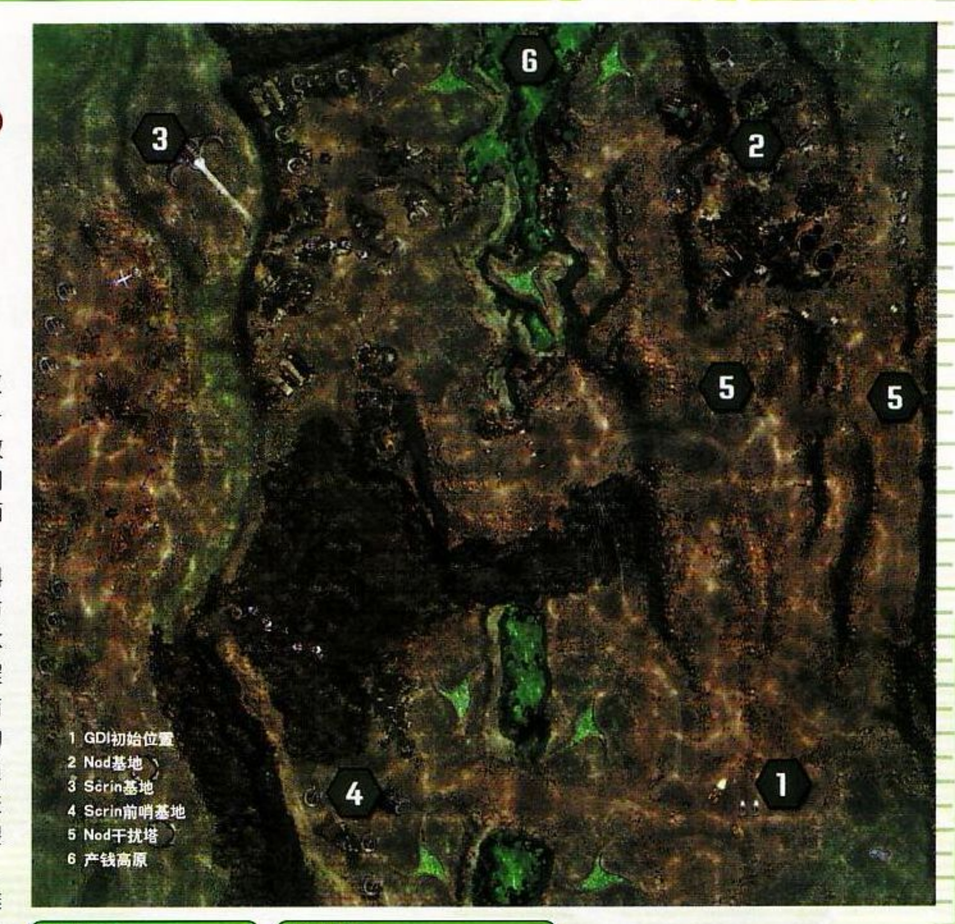
[主线任务]
1 摧毁三个Scrin的相位发生器
2 摧毁三个Scrin的塔

[奖励任务]
1 摧毁Scrin的传送点
2 防止Scrin使用裂缝发生器

# ACT 5-2
## 零号区域 Ground Zero



GDI的最后一关，你必须同时面对Nod和Scrin的攻击。本关一开始就有起重机，先同时造两个精炼厂，一个放在西面，一个放在东面，再建三个警戒塔，两个放在西面的精炼厂附近，一个放在东面的精炼厂附近，同样造两个电厂、两个兵工厂，兵工厂也是一东一西，西面负责防御Scrin的进攻，东面负责防御Nod的进攻，开始时兵工厂以生产掠夺者坦克为主，接着开始攀科技，最后依然以猛犸坦克为主力(各生产10辆)，科技方面应尽快落成离子加农炮控制中心，因为超级武器在本关十分重要。在兵工厂附近建一个军营，负责生产工程师。接下来的任务是让工程师乘上APC，在倒计时结束前占领西面Scrin的裂缝产生器，可以派目前西面的防御部队保护(奖励任务2)。同时，让几辆猛犸坦克负责北上摧毁Nod的两个干扰塔，使正在往我方基地前进的Scrin母舰转移到Nod基地(奖励任务1)。在占领完裂缝产生器，迅速在那里发展小型分基地，先建兵工厂、精炼厂。当提示液态泰伯利亚炸弹可以使用时，就瞄准Scrin的基地狠狠一弹即可全部摧毁(主线任务1)。Nod的主基地对空防守不是很严密，利用火鹰部队的轮番轰炸也可以直接摧毁目的地(主线任务2)。




[主线任务]
1 摧毁 Scrin 的控制结点
2 歼灭 Nod 部队

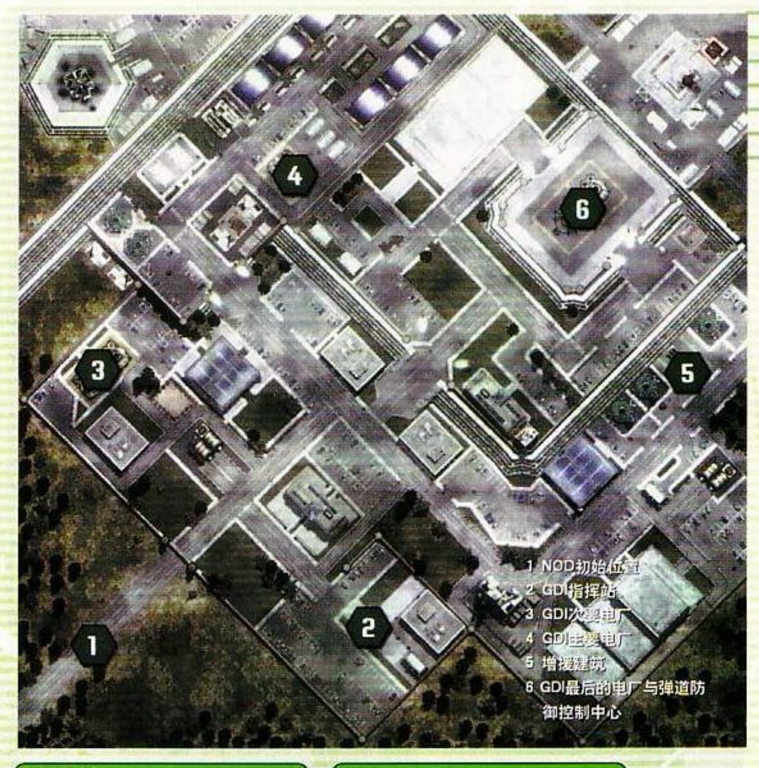
[奖励任务]
1 将 Scrin 的母舰转移到 Nod 基地
2 占领一个敌人的超级武器

# Nod

## 序幕
## Prologue

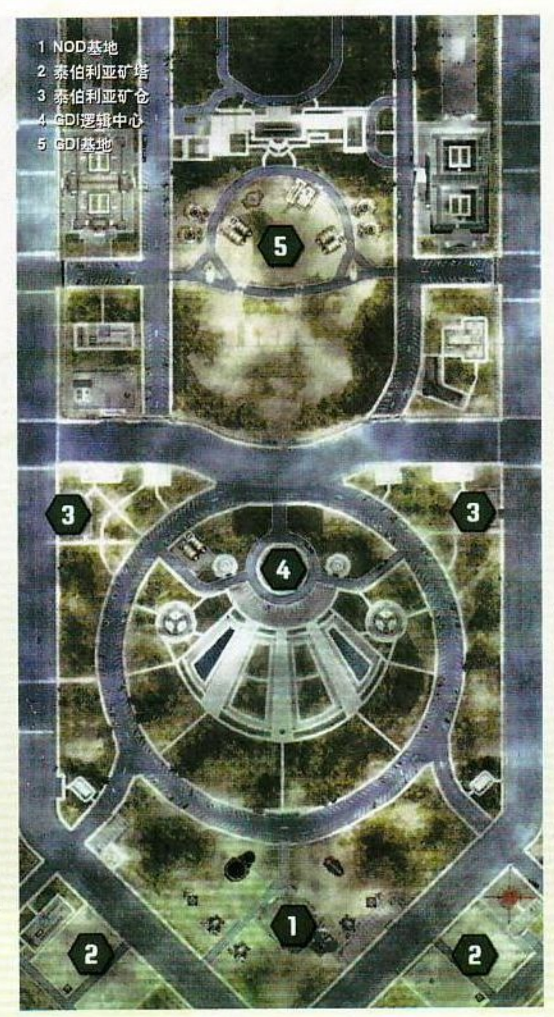
### 戈达德太空中心
### Goddard Space Center

首先，让狂热份子避开附近的炮台去破坏围墙(主线任务1)，同时注意让破坏者站在安全的位置。围墙被破坏后，就可以派遣破坏者占领指挥站，完成本关最主要的任务(主线任务2)。接着我方会空运到大量的部队，可以派一部分部队先驻扎在基地前的建筑中防守，之后沿西北方向进军，用机枪小队清除GDI的导弹小队，同时注意摧毁被GDI占领的民房以及摧毁兵营阻止其兵力滋生。而我方的援军也会源源不断的输送过来，不要忘了让他们来及时补充前线部队的损耗。接着就能见到两个次要电厂，利用狂热份子和导弹小队将其摧毁(主线任务3)，就可以让附近的GDI了望塔失去作用，这样就可以跟着地图上的指示去摧毁两个主要电厂(主线任务4)。遇到GDI的车辆系，可以让狂热份子充当前锋前去破坏。靠近地图东北角会出现一处增援建筑，清理掉驻扎在这里的部队后，摧毁兵营，后再让破坏者安全占领，可以获得步兵团增援(奖励任务2)。注意这时我方的影子小队已经送达，利用他们的滑翔技能，躲开周围的炮台攻击，降落到最后的电厂旁，将其快速炸毁，这样GDI所有的电力都被切断(奖励任务1)，下面就可以对最后的目标A-SAT系统发动全面进攻(主线任务5)。NOD篇的热身战也到此结束。




[主线任务]
1 破坏围墙
2 占领 GDI 指挥站，不要摧毁它
3 摧毁次要电厂
4 摧毁主要电厂
5 摧毁 A-SAT 系统的地面控制中心

[奖励任务]
1 使用影子小队摧毁最后的电厂
2 占领增援建筑




# ACT 1东部海岸
## Eastern Seaboard of the United States

## ACT 1-1
### 白宫 The White House

本关开始我方不仅有一个规模可观的军队，同时拥有可以生产更多部队的前哨基地。任务开始后先派两名破坏者分别占领地图东南面和西南面两个较近的泰伯利亚矿塔(奖励任务1)，这将为你带来稳定的资源收入。接着向北面推进，可以看到后勤中心，这里的防守并不是很充分，首要的目标就是位于后勤中心西侧的兵营，可以生产突击者和攻击摩托配合导弹小队实施攻击，就在进攻的同时，可以派遣两名破坏者去占领位于后勤中心西北面和东北面的两个泰伯利亚矿仓(奖励任务2)，每个矿仓都会为你带来5000点的收入，最后再生产一批部队集中力量将后勤中心摧毁(主线任务1)。接着本关的地图会完全展开，白宫出现在地图最北方，而敌人的火力也会开始朝向我方，后勤中心两旁的建筑可以利用来掩护基地不被侵入。与此同时，GDI的OX运输机会携带援军在倒计时结束后随机从一个方向驶来，对付他们可以用攻击摩托和导弹小队，最有效的办法是派导弹小队分散到中央和两侧的建筑中，这样一旦其经过就会自动被我军攻击(奖励任务3)。最后只剩下白宫前的敌军势力了，这里两侧都有炮台，正面强攻显然不行，迂回到一侧后，利用步枪兵冲锋，掩护攻击摩托和导弹小队攻击这侧的两个炮台，之后生产几名狂热份子在其余军队的保护下对剩余建筑逐个击破(主线任务2)。

**[主线任务]**
1 摧毁后勤中心
2 摧毁在白宫的剩余部队

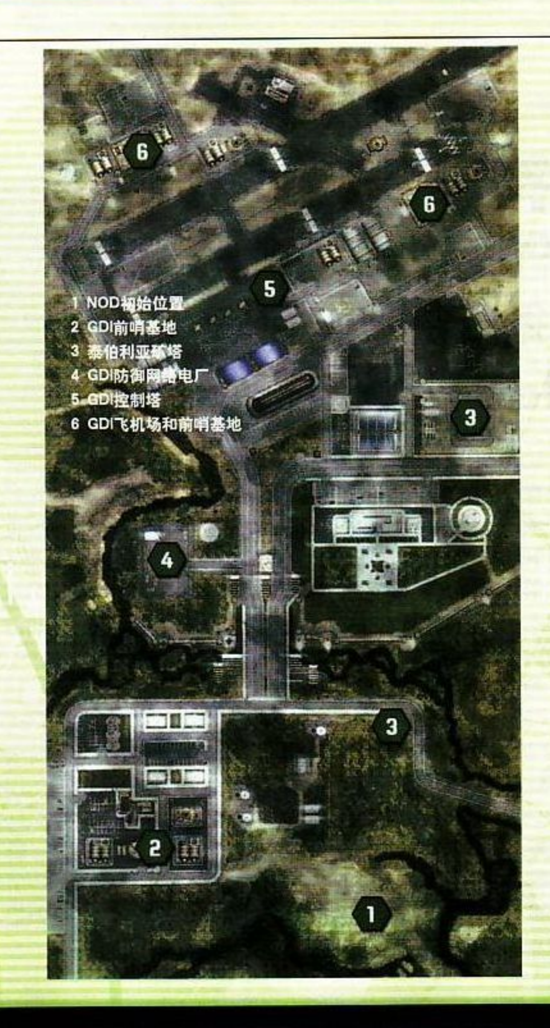
**[奖励任务]**
1 占领两个泰伯利亚矿塔
2 占领两个泰伯利亚矿仓
3 摧毁5艘OX运输机

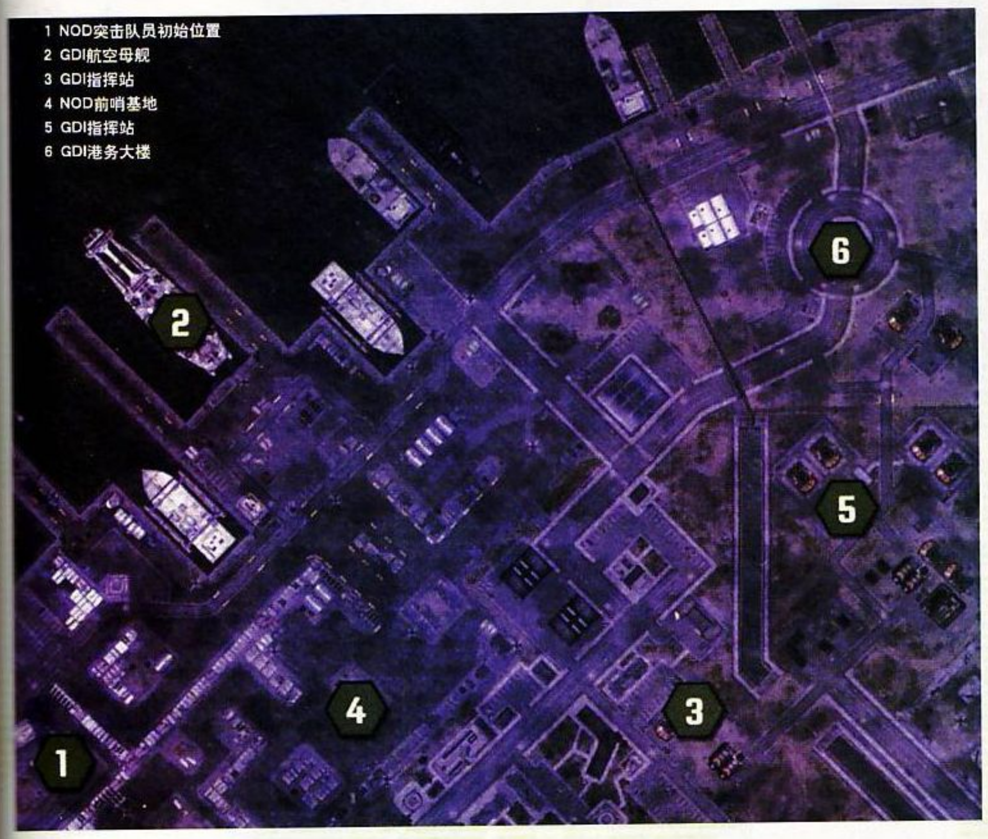
## ACT 1-2
### 安德鲁斯空军基地
### Andrews Air Force Base

本关开始我军拥有一定规模的步兵队和装甲队，但要对付GDI的空军还是显得有些单薄。首先要对付的是位于初始点西面的GDI前哨基地，这里有两个兵营和一个电厂，用突击车将巡逻部队歼灭后，让他们在两个兵营间对新生产的部队进行阻击，接着让导弹小队摧毁两个兵营和电厂(主线任务2)，全部歼灭后，我方的主基地就会建立起来，可以进行建筑和部队的生产。这时候可以先派遣装甲部队保护破坏者占领基地北面不远处的泰伯利亚矿塔以增加资源收入(奖励任务1)，接着壮大突击车和导弹小队的规模。由于前方的进军路线被炮台防守着，不能强攻，而正好可以利用输送来的影子小队先行飞进敌基地将电厂摧毁，之后这里的防御设施也就自动解除(主线任务3)。继续向北进军需要大约15～20部突击车和5～6队导弹小队，往北不远就会发现GDI的控制塔，可以让导弹小队抢占其前方的一处建筑进行掩护攻击，摧毁后GDI的空中力量就会失去控制，此时我方会增援一批攻击摩托(主线任务4)。这时可以考虑占领位于地图东面的泰伯利亚矿塔(奖励任务1)。最后就剩下摧毁机场的任务了，沿途有许多炮台防守，可以引爆炮台附近的油筒将其轻松摧毁，之后发动全面总攻(主线任务1)。

**[主线任务]**
1 摧毁位于空军基地背后的两座飞机场
2 消灭巡逻队并摧毁他们的前哨基地
3 解除防御设施
4 摧毁控制塔

**[奖励任务]**
1 占领两个泰伯利亚矿塔






# ACT 1-3

## 汉普顿公路 Hampton Roads

本关是展示NOD突击队员个人能力的一关，开始后就一路利用建筑物掩护攻击，可以尽可能的减少掉血量，途中还有不少发光的箱子可以用来提升等级，这样突击队员就更势不可挡了。对于途中的GDI装甲坦克，可以利用其旁边的油桶将其直接引爆，最后走到码头旁将航空母舰摧毁(主线任务1)，此时我方的援军势力也会出现，大量的毒蛇和狂热份子是稍后战斗的主要力量。不过接下来要做的是寻找失散的破坏者，位于地图南面绿色箭头处，只要派突击队员一人便足以应付，空地上有辆坦克，同样是利用周围的油桶将其引爆，走到指定点后，破坏者就会出现(奖励任务1)。指挥站位于地图东南面，可以让毒蛇配合突击队员从地图东南角的公路自下而上发动攻击，突击队员拥有一下爆破建筑物的特殊能力，要善加利用。特别要注意掷弹兵小队，他们的出现可以瞬间歼灭我们的精英突击队员。通往指挥站的入口由几辆装甲车把守，依靠毒蛇和狂热份子的力量将它们解决，再摧毁这里的兵营等建筑，之后安全地让破坏者占领指挥站(奖励任务2)。将周围的电厂全部摧毁后，通往港务大楼的防御设施也会自动断电，这时就可以让突击者轻松侵入，歼灭几个步兵队后，可以忽视装甲部队直接炸毁港务大楼(主线任务2)。

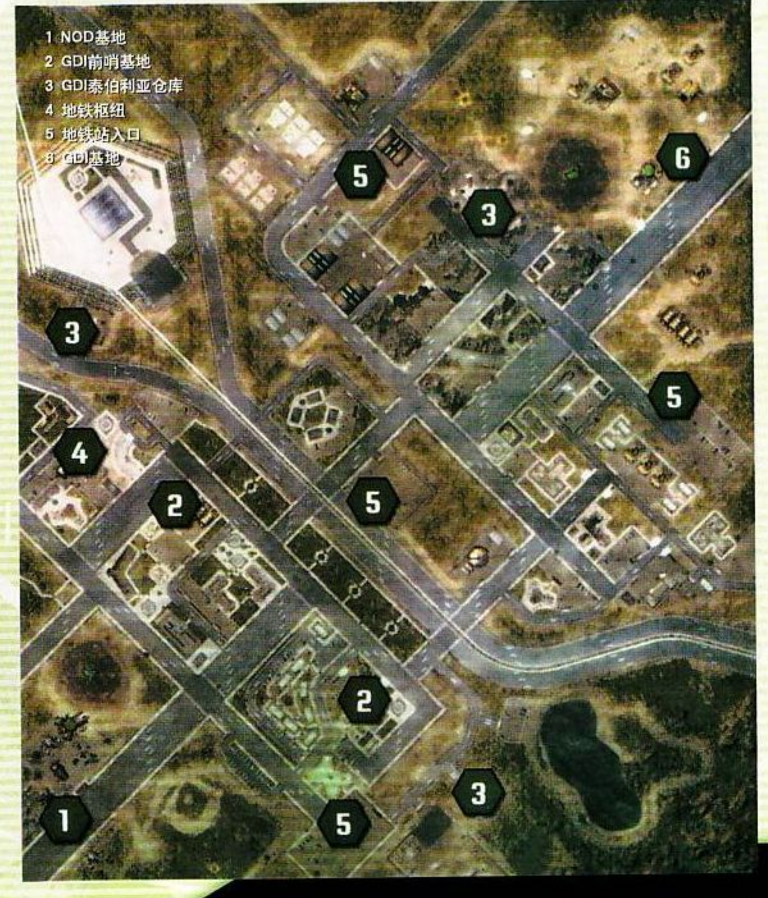
[主线任务]
1 摧毁航空母舰
2 摧毁港务大楼

[奖励]
1 找到失散的破坏者
2 占领 GDI 指挥站

# ACT 1-4

## 华盛顿 Washington.DC

任务开始后，就可以在基地周围建造一个机枪塔和激光塔(奖励任务1、2)，以机枪塔为例，建造方法是按RT，用方向键上下选择TAB BAR最后一个SUPPORT TAB，建造一个机枪塔，建造完成后会先让你选择一个机枪塔控制中心位置，再选取三个机枪塔的位置。如此并派遣各种步兵团埋伏在基地前沿的民房中充分作好基地防护措施后，本关可以生产黑手小队和火焰坦克，他们出色的火焰喷射能力是所有步兵队的克星，利用他们对付埋伏在建筑中的军队也是十分有效的。因此本关的主力部队配置推荐为火焰坦克和导弹小队，前者用于对付步兵队，后者对付装甲队。派遣部队到地图东南角探索泰伯利亚仓库，发现后就可以接到新的奖励任务，要摧毁的仓库分别位于地图东面、西面和北面，共三处(奖励任务4)。摧毁完这一处的仓库后就可以往西北方向前进，途中可以顺便完成抢占地铁枢纽的任务，由于其附近建筑都已被敌兵把守且有一处兵营，因此火焰坦克的力量是不可缺少的(奖励任务3)。占领完地铁枢纽后，我军就可以通过各处地铁站入口快速配置兵力。当所有的泰伯利亚仓库对被摧毁后，剩下的任务就是本关最难的主基地歼灭战了，由于防守森严，进攻时可以先让影子小队率先破坏几处重要建筑，火焰坦克、黑手小队用于对付地面部队以及民房内的敌人，接着从一个侧面发动总攻，避免被两处炮台夹击(主线任务1)。




[主线任务]
1 摧毁 GDI 主基地

[奖励任务]
1 建造一个机枪塔
2 建造一个激光塔
3 占领地铁枢纽
4 摧毁泰伯利亚仓库

# ACT 2 巴西黄区 Brazilian Yellow Zone

## ACT 2-1 亚马逊沙漠 Amazon Desert



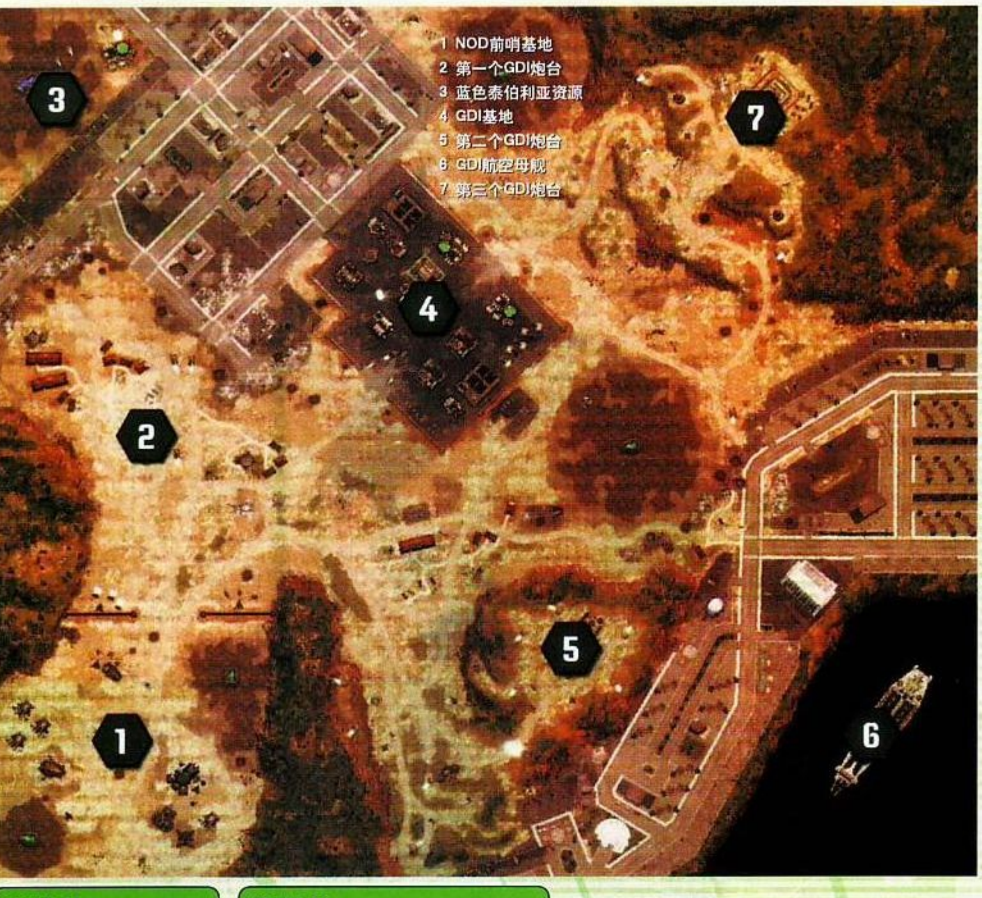
开始GDI的进攻会从北面的分基地袭来，必须配合炮台进行防守，可以建个雷射炮塔在基地北面的入口处，接着建造六辆左右的突袭者进行防守，直到建好两个雷射炮塔和一个撕裂者炮塔，这样防守就基本稳固了，接着就是要修理受损的建筑、炮台和装甲部队(主线任务1)。同时建造一个科技实验室和秘密神坛，升级Laser Capacitors，让蝎式坦克和毒蛇的攻击升级成雷射光束，建造一个航空塔，当囤积20部左右的毒蛇后，就可以配合地面装甲部队去歼灭GDI北面的分基地(主线任务2)。分基地被摧毁后，西面的地图被打开，这时GDI主基地的部队会开始从我方基地的东南角入口侵入，集中所有战力从这里往GDI主基地方向进攻，注意增补火力。途中会在地图东南面遇到奖励任务中的增援建筑，待路线确保安全后，就可以派破坏者占领(奖励任务3)。接下来就只剩下GDI主基地了，此时本关的GDI大势已去，一举歼灭之。




[主线任务]
1 保护 NOD 研究所
2 消灭北方的分基地
3 摧毁敌基地、指挥站、精练厂

[奖励任务]
1 占领增援建筑






[主线任务]
1 摧毁炮台
2 摧毁南面的 GDI 炮台
3 摧毁东北面的炮台

[奖励任务]
1 摧毁敌基地
2 在维修车到达东北方的炮台前击毁它
3 摧毁 GDI 航空母舰

## ACT 2-2 大西洋海岸 Atlantic Coast

任务开始后，就可以派Vertigo Bomber直接轰炸附近的第一个GDI炮台(主线任务1)，之后GDI会从北面大举进攻我军基地，我军的部队依然以升级到雷射枪的毒蝎战车和毒蛇为主力，而新增的战力光影轰炸机也可以成为轰炸敌建筑的主力，一般建造8架即可。在防守的基础上现在可以拓展地图北面的蓝色泰伯利亚资源，接着开始进攻GDI主基地，除了炮台外，还要集中火力攻击基地内各两个的军营、兵工厂和机场，否则GDI的部队生产速度相当快，进攻难度会加大(奖励任务1)。摧毁后可以接到奖励任务2，要在维修车到达东北方的炮台前击毁它，维修车的模糊位置可以通过地图上的标示位置找到，有一定的时间限制，不过也不要操之过急，在这条路线上还要大量的GDI部队防守，不要掉以轻心。接着可以沿东北面的山上前进，摧毁一路上的炮台后，将山顶的炮台摧毁(主线任务3)，炮台附近还有大量的宝箱不要忘了取。接着下山往南面的最后一个炮台前进，沿路前进时在海岸附近可以发现GDI航空母舰，顺便将其摧毁(奖励任务3)，歼灭沿路的防守后，最后就只剩下炮台了(主线任务2)。

# ACT 3 东欧
# Eastern Europe

## ACT 3-1
## 斯洛文尼亚 Slovenia

开始利用突击队员的出色能力以及利用周围油桶的帮忙扫除驻扎在路上的步兵团与装甲部队，进而摧毁GDI的防空炮台以获得增援（奖励任务1），一路上还可以借助宝箱提升能力。沿路前进不远就可以看到坠落点，歼灭敌工程师后靠近坠落点就可以完成调查任务（主线任务1）。坠落点距离废弃的NOD基地不远，不过路上还是有大量步兵团阻击，凭借突击队员的出色能力以及刚到达的增援力量可以轻松将它们歼灭，然后摧毁基地中央的炮台，确保安全后让运输车进入基地（主线任务2）。接下来形势就要变得紧张许多，GDI的攻势一波接着一波，防守的压力还是很重的，每一秒钟都要把握好，其中部队防守以突袭者和蝎式坦克为主，而防守的关键则是光明石碑。首先，尽快达成光明石碑的建造条件，并及时修理受损的建筑，建造一支防御部队。第一个光明石碑可安置在基地北面的入口，第二个设在基地西面的入口，刚开始GDI的攻势主要从这两个方向袭来，接着就要防守南面和东面（奖励任务2）。接下来不断修补各种损耗，坚持防守到人型战斗机甲的到来（主线任务3）。人型战斗机甲到来后，防守依然不可掉以轻心，后面的攻势还会越发猛烈，这时可以派遣所有的蝎式坦克攻占西面山上的GDI前哨基地以停止这一侧的攻势，之后返回修理。人型战斗机甲可以与战斗摩托车、火焰坦克、隐形坦克、光束炮合成升级，具体操作是点中人型战斗机甲，按RT，选第二项再指向合成对象就可以完成升级（奖励任务3），而这时我们的基地也可以自行建造人型战斗机甲了。聚集所有的人型战斗机甲可以沿东面攻击，这里有GDI的装甲神兵，一并摧毁，之后可以让破坏者来夺取，接着沿路上东北角将那里的前哨基地也摧毁掉。最后就可以发动总攻势，为运输车开辟一条安全撤离路线（主线任务4）。




[主线任务]
1 调查坠落点
2 护送设备进入 NOD 基地
3 保护设备直到人型战斗机甲到达
4 护送设备到撤离地点

[奖励任务]
1 摧毁防空炮台获取增援
2 建造并保护三座光明石碑
3 升级人型战斗机甲




## ACT 3-2
## 萨拉热窝 Sarajevo

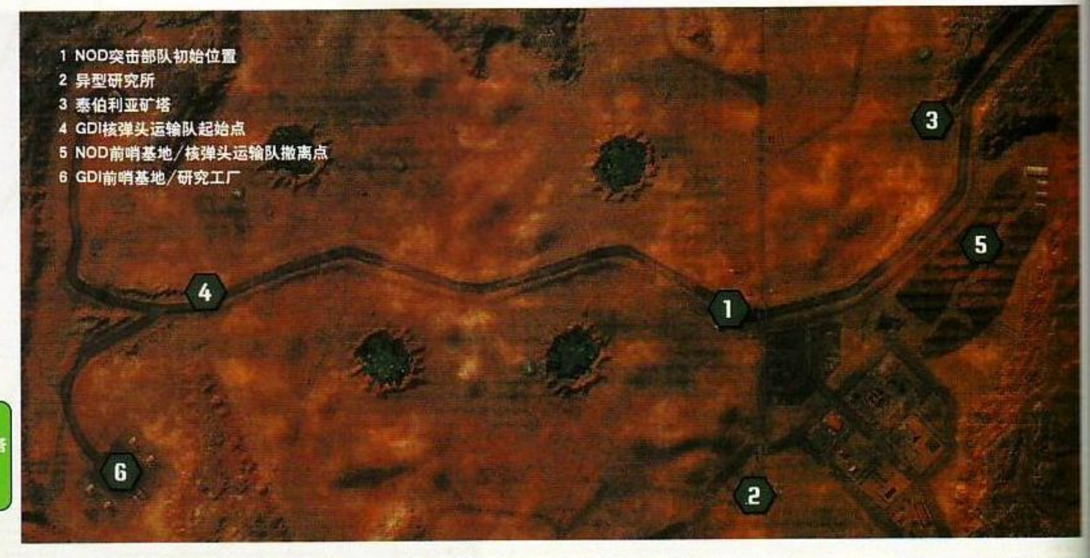
运输车的正前方就是GDI前哨基地，要确保运输车无伤通过，可以派遣两辆火焰坦克慢慢前行并攻击防守者炮台，同时让剩余的部队从战场的西北角撤离（奖励任务1），在西北角，你会陷入NOD和GDI的恶战中，但好在我们的部队中既有擅长对付步兵队。接着就可以让运输车安全的返回神殿（主线任务1）。接下来进入防守阶段，先建造一个科技研究室，之后便可以生产光明石碑，防守的基本思路还是依靠光明石碑的力量，一边不断制造隐形坦克、蝎式坦克、人型战斗机甲等，另外还可以建造航空塔，准备一定数量的光影轰炸机和毒蛇（对空比较实用），接着就可以反守为攻了。可以先用轰炸机炸毁GDI基地的电厂让其防御设施失效以及机场、兵工厂等建筑，再派地面军队和毒蛇发动总攻。如果游戏拖到一定时间，援军会发动一轮轰炸，任务也会顺利完成（主线任务2）。接下来判军出现，分别位于地图的东南面的西北面，不过这两个基地都有大量对空炮台（SAM塔），可以用轰炸机优先摧毁，再摧毁光明石碑、发电厂、航空塔等建筑。另外，由于判军会分别对我军基地实施攻击，因此防守方面一定要特别留意，不要一味顾着进攻（主线任务3）。

[主线任务]
1 护送运输车回到神殿
2 歼灭所有敌军消除障碍
3 歼灭所有叛逆者

[奖励任务]
1 返回神殿时卡车不受伤害

# ACT 4 澳大利亚 Australia

## ACT 4-1 内陆 Outback

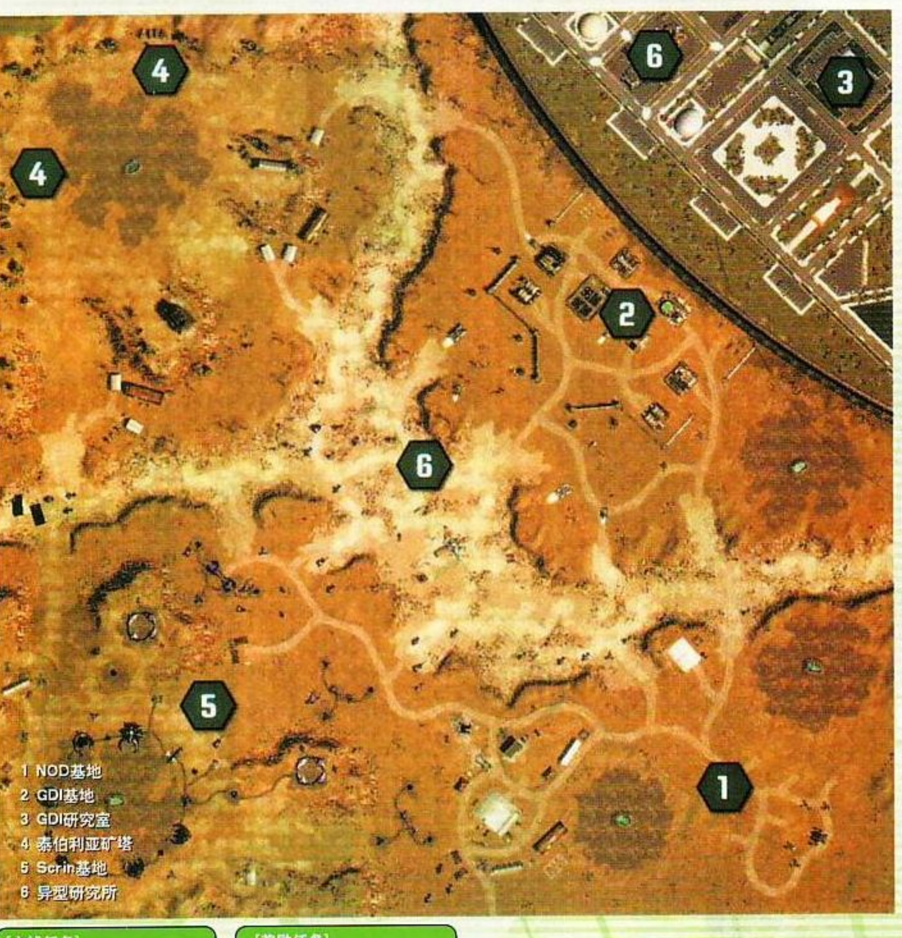



[主线任务]
1 夺取运输车
2 护送运输车到撤离地点
3 等待NOD运输机到来

[奖励任务]
1 摧毁泰伯利亚矿塔
2 占领研究工厂

本关对时间的要求十分严格，开始后就先将所有的队伍编队，破坏者一队，毒蛇一队，剩余部队一队，这样可以提高操作的速度和效率。先派毒液和破坏者部队往西南方向，毒蛇负责歼灭地面部队，当他们攻击到地图南部边缘时，开始往西移动。与此同时，定时确认剩余部队的情况，如果被GDI部队攻击，就歼灭它们，不过不要移动。接着等到运输队离开起始点后，让毒蛇攻击警戒塔，这时第一组运输队差不多到了我军剩余部队附近，护航队实力不强，可以轻松将运输车拿下(主线任务1)。这时警戒塔也消灭的差不多了，再派破坏者安全占领研究工厂(奖励任务2)。这时让毒蛇部队回去和坦克队合流，让抢来的运输车移动往新出现的NOD基地处撤离(主线任务2)，新基地也可以开始生产一批隐形坦克。此时剩余的运输队被分为了一南一北，派先前编好的剩余部队到南面阻击，将夺取的运输车移回NOD基地，而毒蛇负责攻击东北面的泰伯利亚矿塔，尽可能减少损失(奖励任务1)。当第二辆运输车回到NOD基地时，令人意想不到的事情发生了，Scrin突然出现并展开了疯狂攻击。这时赶紧让所有部队返回基地一同防守，多利用微操作点杀敌兵以确实减少其火力，接着就是等待倒计时结束，如果基地太早被灭，也尽量让三辆运输车往不同方向跑，避免核爆后同归于尽。时间到后，我方运输机到来，任务结束(主线任务3)。

卷首特稿
特别企划
经典巡礼
典藏攻略
极限研究




[主线任务]
1 为GDI摧毁三个外星目标
2 占领研究室

[奖励任务]
1 占领两个泰伯利亚矿塔
2 摧毁离子控制中心

## ACT 4-2 悉尼之墙 Sydney City Wall

本关GDI是以盟军登场，不能让他们全灭，否则任务就失败了。任务开始后以防守为主，Serin会从我军基地的西面发动小攻势，生产一些火焰坦克，建造几个光明石碑即可抵挡，接着再建造几个SAM塔来防御空中力量。当航空塔建成后，就可以生产破坏者，使用运输功能让破坏者穿过悉尼之墙到达研究室并占领(主线任务1)。同样，可以利用运输机将破坏者直接运送到地图西北面的两个泰伯利亚矿塔处占领，这块高地有几支外星步兵，避开即可。有了这两个塔，我们的经济也就有依靠了(奖励任务1)。当摧毁离子控制中心的任务出现后，派影子部队飞到地图东北面的离子控制中心处将其摧毁掉即可(奖励任务2)。当聚集一定数量的毒蛇、人型战斗机甲、光束炮后就可以发动总攻势了，战斗时一定要控制好毒蛇，不要冲得太前，它们的主要作用就是负责对付Scrin强大的空军，摧毁三个外星目标后任务即宣告结束(主线任务1)。

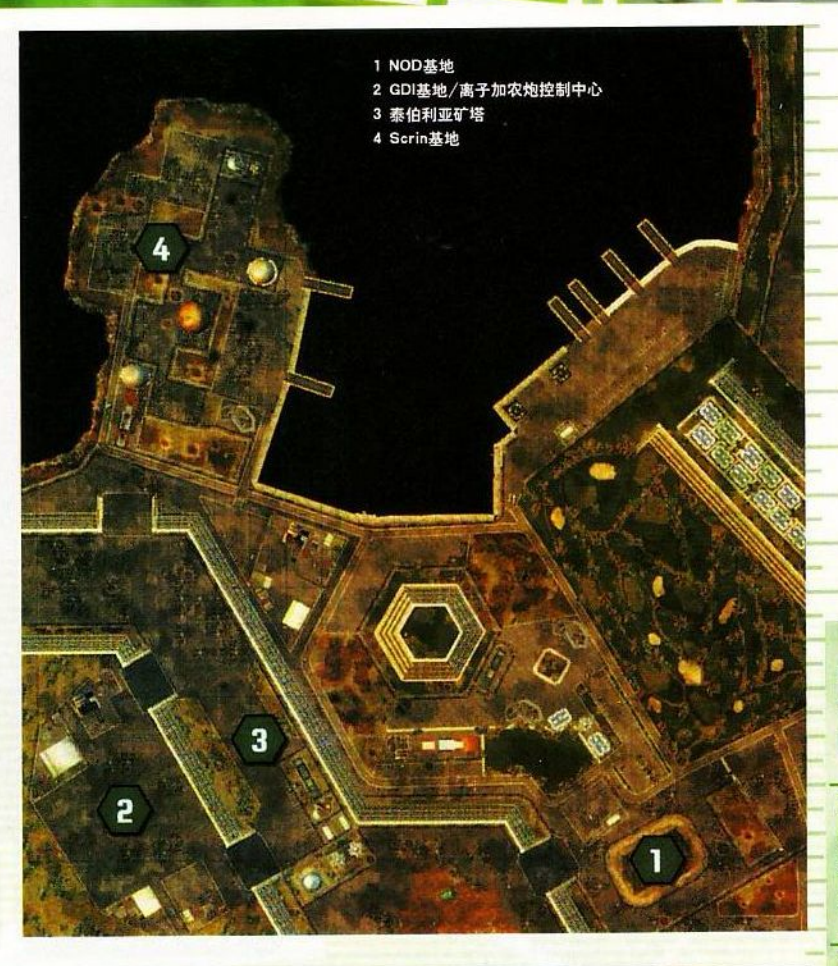


# ACT 4-3
## 悉尼市区
## Downtown Sydney

任务开始后就立即让所有的部队集中到GDI基地北端的科技中心附近，集中所有火力攻击Serin的核心力量——歼灭者三足机甲，当它们被歼灭后，让剩余部队再集中到科技中心附近，这时回到主基地，在前哨基地的西面建造一个精炼厂增加收入，还可以生产三部采矿车加快采集速度。建造两座航空塔，生产八部光影轰炸机，同时生产一些隐形坦克加强防守。在本关可以忽视采集25000点泰伯利亚资源和保护运输机的任务，因为稍后剧情会发生转折，任务也会随之发生变化。当GDI向Scrin发射离子加农炮后，凯恩立即下达了新的命令，要求摧毁GDI基地，GDI也瞬间从盟军变为敌军。由于可使用核武器，并且冷却时间也很短，GDI方面也仍然与异型维持着战争，这都意味着任务将变得很简单。我方可以坐收渔人之利，慢慢让八部光影轰炸机和核武器对GDI逐个建筑进行摧毁(奖励任务4)。如果有兴趣的话，还可以派毒蛇到地图东北面海域上方转一转，那里囤积的风暴骑士数量颇为壮观，靠近者无一生还，当然，如果想发泄的话，可以借助核弹的威力，一发即可全部收拾干净。最后，将GDI和Serin一并彻底摧毁吧(主线任务2)。

[主线任务]
1 帮助GDI对抗异型，坚持十分钟
2 摧毁GDI

[奖励任务]
1 帮助GDI保护离子加农炮控制中心
2 采集25000点泰伯利亚资源
3 在撤退过程中，保护GDI的OX运输机
4 使用核武器攻击GDI基地




# ACT 4-4
## 艾尔斯岩
## Ayers Rock

1 人型战斗机甲/破坏者初始位置
2 凯莲的南面基地
3 凯莲的主基地和NOD神殿
4 异变研究所
5 蓝色泰伯利亚资源与泰伯利亚矿塔
6 泰伯利亚矿仓
7 GDI离子加农炮控制中心
8 GDI主基地

任务一开始只有一个全副武装的人型战斗机甲和四名破坏者，首先要占领凯莲的南面基地作为立足点，难度还是比较大。得到基地后，就先开始着手防守，敌基地和神殿就在上面的山上，敌人不仅会派地面部队骚扰我军基地。在发展分基地途中，顺便占领基地东面出口不远处的异变掠夺者小队建造所，并开始生产5支这种部队，完成奖励任务2。由于山上的GDI基地基本没有防空设施，故可以让毒蛇部队先行一步，摧毁重要设施后再发动总攻，最后可以自由选择占领或摧毁NOD神殿(主线任务2)。此时地图西面部分打开，追加了两个新的主线任务，由于分矿点地处中央交叉路口，不妨将所有兵力都集中在分矿点处并建造光明石碑和AA防空炮来防守。GDI的离子加农炮控制中心位于地图西面，必须在有限的时间内派光影轰炸机实施空中轰炸(主线任务3)。GDI基地出兵速度十分快，且入口处有数个炮台防守，可以先派光影轰炸机摧毁精炼厂、发电厂、炮台、兵工厂、机场、军营等重要设施，而后再发动总攻势，将损耗减至最少(主线任务4)。

[主线任务]
1 占领凯莲的南面基地
2 占领/摧毁NOD神殿
3 阻止离子加农炮的使用
4 摧毁GDI基地

[奖励任务]
1 占领三个泰伯利亚矿塔
2 征募5个异变掠夺者(Mutant Marauder)小队

# ACT 5意大利红区 Italian Red Zone

## ACT 5-1

### 意大利北部 Northern Italy

任务开始后，就建造一个兵工厂，生产对地、对空能力都较为出色的突袭者，再生产几名破坏者，让他们在突袭者的掩护下迅速占领催化剂发射工厂、主基地、增援建筑(主线任务1、奖励任务1)，也可以生产毒蛇部队来掩护。占领主基地后，整个基地就都归我军所有，占领了增援建筑后，还可以提供几部隐形坦克支援防守。如果要完成奖励任务3，就先不要修理催化剂发射工厂，因为这时候Scrin实力较弱，可以乘机发展经济，囤积兵力。这时可以先派两名破坏者在其他部队的保护下占领分别位于催化剂发射工厂西面和北面的泰伯利亚矿塔，这样就有足够的资源壮大我们的部队。催化剂发射工厂北面会不断有地面军队骚扰，在北面出口建造一个光明石碑，而中部要建造几个防空炮台对付空军，再派毒蛇和原先残余的部队防守。接下来再生产一批毒蛇和轰炸机准备进攻，由于左侧地图还未打开，这时敌基地只有北面一个，此时就可以派强大的空中部队将其摧毁。之后再选择修理催化剂发射工厂，同时派毒蛇在地图左下角等候，任务一出现就可以将敌基地摧毁在萌芽状态，最后只剩下西北角的基地了，可以轻松解决。




[主线任务]
1 占领催化剂发射工厂
2 修理催化剂发射工厂
3 摧毁三个重力安定器

[奖励任务]
1 占领增援建筑
2 不使用催化剂导弹摧毁三个重力安定器




## ACT 5-2

### 意大利山脉 Italian Hills

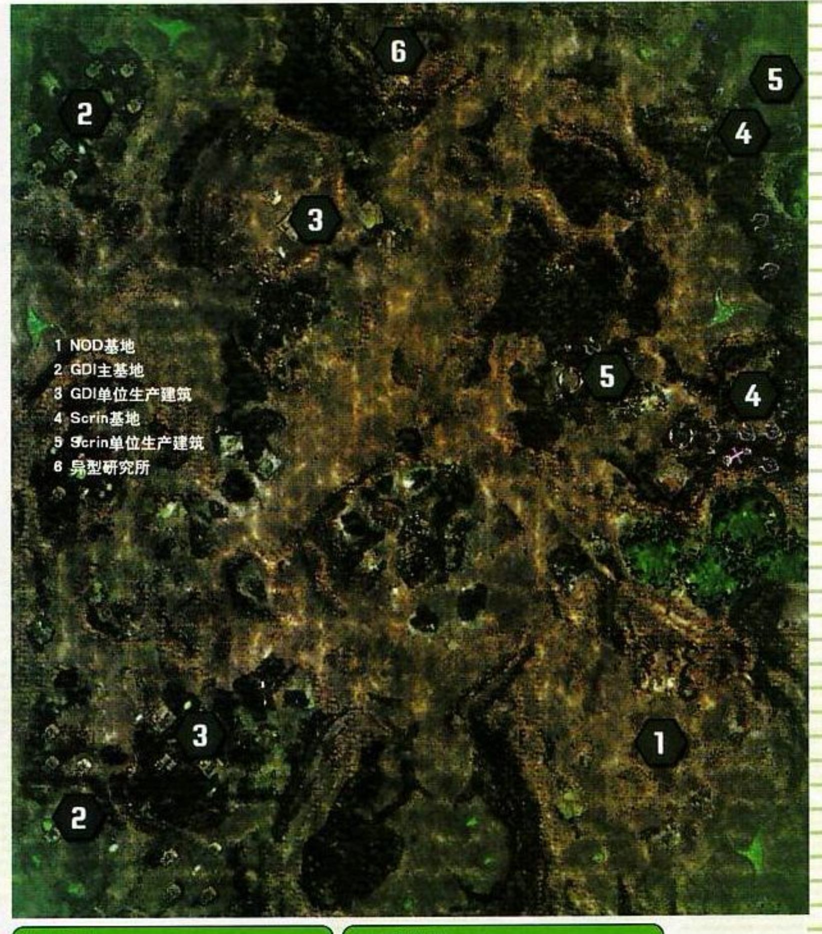
本关前期要努力拓展经济，先开发主基地旁边的泰伯利亚资源，再建造一个NOD之手，生产一名破坏者占领旁边的泰伯利亚矿塔，之后生产毒蛇和地面装甲部队往上方山坡推进，占领那的泰伯利亚提炼者，同时建立对地和对空的防御设施稳固防守。接下来可以往地图西南角的泰伯利亚资源拓展，这时Scrin大概已经开始大举进攻了，注意各分矿点的防御设施和防御部队，Scrin倒下的歼灭者三足机甲可以用破坏者占领，转为己用，这样可以迅速壮大我军实力，遇到行星突击航母可以让毒蛇直接将母体歼灭掉。待我军的防御体系基本成形后就可以让光影轰炸机先行炸毁地图东北角的防御设施，再派毒蛇配合攻击，将三个重力安定器摧毁(奖励任务1)。接着准备占领位于地图西面、地图中央偏上和地图西北面的泰伯利亚提炼者，在发动全面进攻的过程中让破坏者伺机占领即可(奖励任务3)，每占领一个泰伯利亚提取器都会有巨额资源奖励。Scrin凝结室位于地图最北面的山上，靠近中继结点处，这里有几个炮台防守，可以在山下让人型战斗机甲和歼灭者三足机甲摧毁它们，同时吸引囤积在山上的敌军下山与之交战，然后派轰炸机炸毁山上的防御设施，最后再全力由左路攻上山摧毁凝结室(奖励任务2)。当山上一切都安全后，让破坏者占领中继结点即可，注意不要摧毁中继结点。

[主线任务]
1 从Scrin的中继结点重新找回地图钥匙

[奖励任务]
1 摧毁北部山脉上的重力安定器
2 摧毁凝结室
3 占领Scrin的泰伯利亚提炼者

# ACT 5-3
## 利剑行动
## Operation Stiletto

本关开始后GDI与Serin便展开激战，如果两方中有一方指定主基地被毁任务就宣告失败，因此对于玩家来说时间很紧。最初我们不能建造任何建筑，也不能生产装甲部队，只要不攻击GDI和Serin并且不占领他们的建筑，他们就不会攻击我方。趁此机会派三名破坏者渗透到GDI西南面的基地，派剩下的一名破坏者渗透到GDI西北面的基地，其余的部队在基地内待命。让第一名破坏者站在GDI西南面的主基地旁，另外两名分别站在战斗基地和靠北的兵工厂旁，最后一名破坏者站在西北面基地里的科技中心旁，将每一个破坏者编入成一个独立的队伍，一共四队。下面有趣的事情开始了，通过方向键↑可以在这四名破坏者间快速切替，按X键可以将视角快速转移到该名破坏者身上，因此可以迅速让四名破坏者几乎在同一时间占领上述的旁边的四个建筑，这时GDI会开始转向对我方展开进攻，必须冷静下来。利用兵工厂生产两辆猛犸坦克(奖励任务1)，并把集合点设置在战斗基地旁，战斗基地在防守的同时可以为猛犸坦克修理。现在生产一个发电厂，并放置于NOD主基地内，接着生产精练厂。如果遭到空军袭击，就赶紧建造AA防空炮来对付它们。再建造一个科技中心，这样猛犸坦克又可以恢复生产了。两个基地的兵工厂现在同时生产猛犸坦克，大约十辆左右，再生产两个雷格多用途载具。这样就具备足够的实力将妨碍我方的建筑和单位歼灭掉，接着对西北面的GDI基地发动总攻并占领了(主线任务1)，而GDI的军营、兵工厂和机场在进攻中也都相继被夷为平地(主线任务2)。向Serin进攻至少需要20部猛犸坦克，并确实让战斗基地起到修理作用，才能保证进攻顺利进行，一切就绪后，就可以往东面进军。进攻从东面的入口处开始，摧毁入口处的所有防御设施后，可以让破坏者占领入口处的蜂巢。生产或占领一个歼灭者三足机甲都可以完成奖励任务2，再往下进攻就可以同时完成主线任务3和主线任务4。




[主线任务]
1 占领两个 GDI 主基地
2 占领／摧毁 GDI 军营、兵工厂和机场
3 占领两个 Scrin 主基地
4 占领／摧毁所有敌人的生产建筑

[奖励任务]
1 生产一辆猛犸坦克
2 生产一个歼灭者三足机甲

# ACT 5-4
## 凯恩之塔
## Kane's Tower

首先建立科技中心，再在基地东南面的入口处建立一个光明石碑，并将所有的部队都集中在这里，接着生产一个MCV准备发展分矿，在还没发展分矿前尽量节约资源。GDI的第一波进攻会以步兵团为主，可以搭配一个突击队员加强防守，第一波防守结束后就立即让MCV在基地东面的蓝色泰伯利亚资源处发展分基地，同时在分基地旁建立光明石碑防守，下一步就是立即转向攻占中央高地的准备。可以先让影子小队摧毁高地上的防空设施，再配以人型战斗机甲和毒蛇来进攻，之后迅速确保路线，让破坏者占领装甲神兵(奖励任务1)。GDI东南面的基地囤积有大量敌兵，可以先用催化剂导弹实施一轮攻击后再侵入不迟，接着就只剩下对东北面的基地发动最后的总攻了(主线任务1、2)。

1 NOD基地
2 Scrin塔／相位发生器
3 GDI装甲神兵
4 GDI基地

[主线任务]
1 保护异型的相位发生器
2 摧毁 GDI 基地

[奖励任务]
1 占领三个装甲神兵
2 摧毁 GDI 离子加农炮控制中心

# Scrin

## ACT 1欧洲 Europe

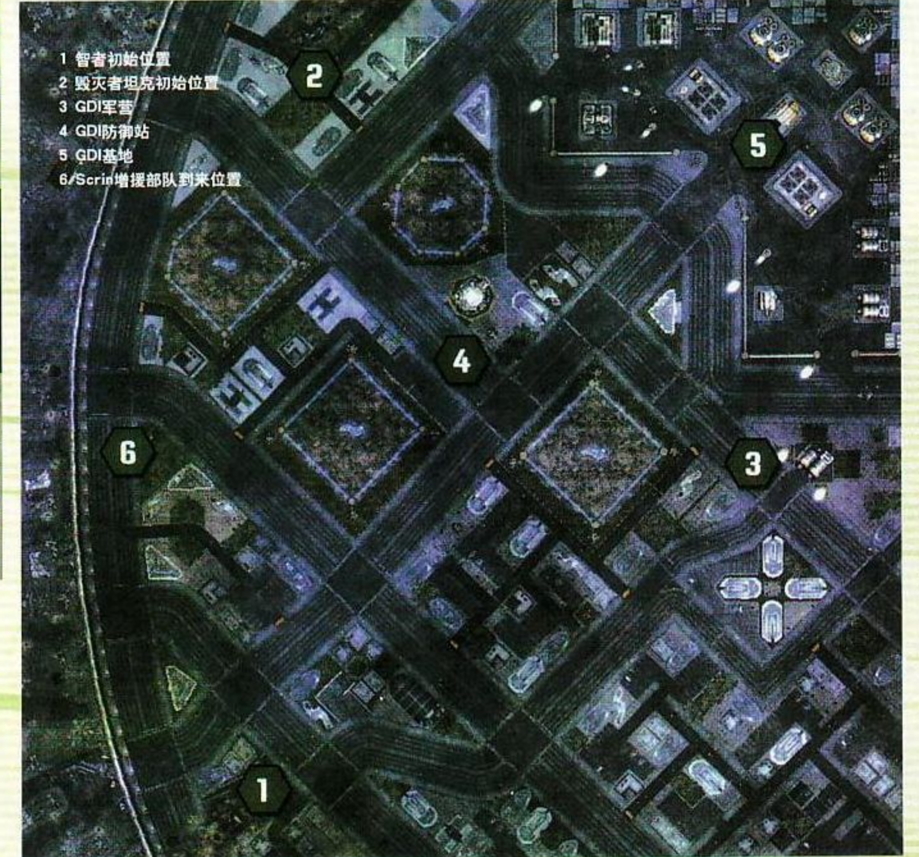
### ACT 1-1 伦敦 London




先摧毁附近城市里的15座民房，中途会有GDI部队过来阻扰，优先歼灭这些先头部队(主线任务1)。任务完成后战场拓展，我方的主基地到着，随后GDI的步兵基地和装甲基地会不断的派部队骚扰，主基地方面先落成一个提炼者，要采集资源还要让部队将泰伯利亚资源周围的光栏摧毁。而后建造时空跳跃闸门，批量生产猎杀者和杀手机甲，各有十个后就可以发展北面的泰伯利亚资源附近的分基地，并同时攻打议会大楼和大钟(奖励任务1)。主基地继续生产猎杀者和杀手机甲，一部队用于防守，一部分用于攻打白金汉郡宫殿(奖励任务2)。当集合10个杀手机甲和20个猎杀者时就可以向东南面的GDI装甲基地发动进攻，将其全部摧毁。这时可以开始在各个泰伯利亚资源处建造生产加速器完成奖励任务3。最后拿下GDI步兵基地(主线任务2)。

[主线任务]
1 摧毁城市里的15座民房
2 摧毁所有GDI部队和建筑

[奖励任务]
1 摧毁议会大楼和大钟
2 摧毁白金汉郡宫殿
3 在每一个泰伯利亚资源处建造一个生产加速器




[主线任务]
1 将智者的操纵装置放到GDI军营中，并生产工程师
2 用GDI工程师击溃城市中的防御设施
3 摧毁GDI基地

[奖励任务]
1 整个任务中保护智者不死

### ACT 1-2 慕尼黑 Munich

本关最初阶段要充分利用智者的控制能力，任务开始后先待在原地不动，马上就会有一队掷弹兵小队过来袭击，立即控制他们，然后将智者放在地图最南端的安全区域，让被控制的掷弹兵小队攻击附近驻扎着Nod步兵的建筑，之后就可以任其被掠夺者坦克击毙。接下来要利用掠夺者坦克将通往军营的几个警戒塔摧毁，让智者乘掠夺者坦克单独巡逻的机会控制住，然后再返回安全区域，如此反复将附近所有的警戒塔摧毁。如果途中同时遭遇掷弹兵小队和掠夺者坦克，就先控制掷弹兵，让他们与掠夺者坦克战斗，并被击毙。如果途中遭到攻击，可以利用附近的宝箱回血。待路线安全后再控制军营并生产一名工程师(主线任务1)。由于GDI军队不会攻击我方工程师，因此直接派其占领西面的防御站将城市中的防御设施全部中断(主线任务2)。接着我方会有大部队增援，让它们与初期的毁灭者坦克汇合后，从最北面往东前进，用地面部队当先锋优先摧毁AA防空炮，再让空中部队安全侵入并将整个GDI基地彻底摧毁(主线任务3)。



卷首特稿 特别企划 经典巡礼 典藏攻略 极限研究

# ACT 1-3
## 克罗地亚 Croatia



本关的主要任务是占领两个Nod的情报设施，它们正被Nod重兵防守着，另一方面，GDI在这里东北面也有一个基地，他们也会向Nod发动进攻，要确保情报设施安全，就要先将他们歼灭。任务开始后以先稳固防守，因为过一会Nod和GDI会同时向我方基地发动攻击。最初有一个智者可以控制Nod的人型战斗机甲帮助防守，之后迅速攀登科技批量生产歼灭者三足机甲，并升级科技中心的力场发生器加强防守。待局面稳定后开始建造3到4个重力安定器，造12部以上的风暴骑士，利用GDI基地对空防御比较薄弱的弱点，先集中空袭AA防空炮，一边及时补充被击坠的风暴骑士，接着摧毁发电厂设施以及其余设施(奖励任务1)。同样可以利用此法对付Nod基地，当解除了敌军所有对地炮台设施后就可以让囤积在基地里的歼灭者三足机甲出动配合快速歼灭敌军(主线任务2)。最后生产两名粉碎者占领两个情报设施(主线任务1)。




[主线任务]
1 占领两个Nod情报设施
2 摧毁情报设施附近的防御部队

[奖励任务]
1 摧毁GDI基地

# ACT 1-4
## 19号结界
## Threshold 19

本关中GDI在东北面的基地中拥有庞大的军队，将会全力攻击我方的两个基地。开始后防守要以建造风暴柱为主，东南面基地的防守布置在北面和西面，以北面为主，再在北面建造一个兵工厂生产歼灭者三足机甲。西北面基地的防守布置在东面和南面，以东面为主，同样需要歼灭者三足机甲配合防守，另外在这里可以建造一个提炼者增加资源收入。当你在忙于防守的同时，可以开始生产空军风暴骑士和破坏者战舰，让它们协助防守。在整个防守过程中要特别注意电力，尽量不要让风暴柱停止工作。如果在防守中失去一个基地也不要紧，集中精力保护剩下的基地，努力在规定时间内让巨塔不被摧毁(主线任务1)。时间结束后，根据提示建造一个信号传送器并召唤一艘母舰(主线任务2)，接着可以开始生产行星突击母舰。大约集合各三个以上的歼灭者三足机甲、破坏者战舰和行星突击母舰后就可以向东北面的GDI主基地发动进攻，应尽快破坏位于山头的离子加农炮控制中心，防止其对我方基地造成毁灭性攻击，进而再将整个基地摧毁(奖励任务1)。然后让剩余部队护送母舰前往巨塔的位置完成任务(主线任务3)。




[主线任务]
1 保护巨塔
2 建造一个信号传送器并召唤一艘母舰
3 护送母舰到巨塔的位置

[奖励任务]
1 摧毁GDI基地

# 多人游戏模式

## 脱机模式 Offline

在主菜单的单人游戏模式中可以进入该模式。在该模式中，大家可以在脱机状态下与一名或多名电脑AI对战，可供选择的规则包括游戏的速度、初期资源配置、电脑同盟与电脑对手、难度等等，其中电脑的AI难度一共包括六个选项：



**1 平衡型(Balanced)**：电脑将采用平衡战略，不会太过于强调进攻或防守。

**2 龟缩型(Turtle)**：电脑将采用龟缩战略，十分注重防守。压倒性的攻势是取胜的最好手段。

**3压倒性攻击型(Steamroller)**：电脑将会尽快攀登科技，重点发展高科技部队，最终派遣大量的先进部队向你发动进攻。快攻是取胜的最好手段。

**4 快攻型(Rusher)**：电脑将以最快速度向你的基地发动进攻，企图在最初阶段就将你彻底击溃。要想战胜他们，可以先采取龟缩型防守，再伺机反击。

**5 游击型(Guerilla)**：电脑将使用隐形部队、各种诡计、游击战术对付你，企图制造混乱，让你的部队陷入他们设下的陷阱中。这种类型是最难预测的，对付他们的最好方式还是快攻。

## 联机模式 Xbox Live



本作的Xbox Live联机模式一共包括：

**快速比赛(Quick Match)**：自动为你选择一个Xbox Live上其他玩家已经建立好的比赛，你不需要选择比赛的规则，但可以选择是否希望这成为一场排位赛。

**自定义比赛(Custom Match)**：该模式提供的选择比"快速比赛"模式丰富一些，除了可以选择是否是排位赛外，还可以选择多少位玩家参加比赛以及游戏类型，之后系统会根据你提出的要求在Xbox Live上自动为你选择一个符合条件的由其他玩家已经建立好的比赛。

**创建比赛(Create)**：如果不希望加入别人的比赛，就可以进入该模式自由设计比赛规则等设定，之后等待其他玩家的加入。

**排位赛 (Ranked Matches)**

当你在Xbox Live上参加比赛时，你可以选择是否参加排位赛。当然，只有参加排位赛，才可以帮助你提升在线等级以及游戏排名。





## 游戏类型

**对战(Versus)**：最传统也是最简单易懂的游戏模式，你的目标就是歼灭所有的敌人。在对战中，没有特殊的战术，要想战无不胜，唯有灵活运用接下来将为大家介绍的所有一般战术。

**山丘之王(King of the Hill)**：该模式要求玩家必须占领指定的地点，一般位于地图中央、战斗最激烈的地方，一旦一名玩家占领了该地，就会出现倒计时，如果坚持到倒计时结束就可以赢得胜利，如果失守，倒计时就会重新开始。在这种模式中，可以选取两条战术：一是尽可能不去接触要占领的地点，利用这段时间扩大军势，直到建立起一支具备压倒性优势的部队再大举进攻；另一种战术是尽快夺取要占领的点，而后不断增派支援部队，并不断建造大量防御设施参与防守。

**夺取与占领(Capture and Hold)**：你必须夺取并占领地图上的关键位置并坚持一段时间，这样就可以增加分数，最后谁最先获得规定的分数谁就能获胜。一张地图上一般都有五个关键位置，而且在游戏开始时就是可见的。在这个模式中有两个主要的战术，一是重兵防守你所占领的地点，二是利用微弱的部队力量暗中夺取占领点，后者在多人游戏中尤其实用。

**夺旗(Capture the Flag)**：在该模式中，你要做的就是寻找地图上的旗子，并将它们安全送回基地，最后谁最先获得规定的旗子数谁就是胜利者。旗子总是出现在地图正中央，一个旗子被夺走后，另一个新的旗子就会出现在这里附近。要注意的是，只有步兵队可以完成夺旗任务，因此要派大量的支援部队来护送他们安全返回。在这个模式中，最实用的战术就是尽可能快地将你的基地扩展到地图中央附近，然后发展防守，这样你的对手越快接近炮塔的范围就越快被击退，你的步兵队就可以安全顺利地夺取旗子了。

**围攻(Siege)**：该模式可以简单视为不能快攻的对战模式，因为游戏开始后的一段时间内，基地都会受到保护，这时我们可以乘机攀登科技，壮大军队，一旦防御时间结束，那接下来的游戏就和普通的对战模式没有区别了。



# 成就列表

| 成就名 | 成就取得方法 | 成就点数 | 解除锁定 |
|---|---|---|---|
| GDI Bronze | 全部取得 GDI 战役的铜勋章和锻带 | 20 | – |
| Nod Bronze | 全部取得 Nod 战役的铜勋章和锻带 | 20 | – |
| Alien Bronze | 全部取得 Scrin 战役的铜勋章和锻带 | 20 | – |
| GDI Silver | 全部取得 GDI 战役的银勋章和锻带 | 25 | – |
| Nod Silver | 全部取得 Nod 战役的银勋章和锻带 | 25 | – |
| Alien Silver<br>The McNeil | 全部取得 Scrin 战役的银勋章和锻带 | 25 | – |
| Legacy | 全部取得 GDI 战役的金勋章和锻带 | 100 | – |
| You can | | | |
| Kill the Messlah | 全部取得 Nod 战役的金勋章和锻带 | 100 | – |
| GAME OVER! | 全部取得 Scrin 战役的金勋章和锻带 | 100 | – |
| Something to write home about | 完成三个种族的战役模式 | 220 | 所有 Scrin 视频 |
| Dr.Moeblus Award | 在多人游戏模式中采集到 100000 点资源 | 20 | – |
| Rookle No More | 完成新兵训练营模式 | 20 | – |
| No Life<br>Secret:Welcome | 多人模式游戏时间超过 100 小时 | 100 | – |
| to 2047 | 在单人游戏的 Skirmish 模式一个单人地图中点 A 键 2047 次 | 20 | – |
| Secret:The Truth | 完成 GDI 和 Nod 的战役模式 | 20 | Scrin 战役模式 |
| Nod Unleashed | 完成 GDI 的 ACT 1 | 5 | Nod 战役模式 |
| Simon Says you LOSE | 在单人游戏中连续失败 3 次 | 0 | – |
| The Golding Rule | 在多人游戏中连续失败 5 次 | 0 | – |
| Mister NO it all | 在单人游戏中跳过教学提示 | 0 | – |
| Losing Face | 在多人游戏排位赛中输给等级比自己落后 20 的玩家 | 0 | – |
| GDI Campaign | 完成 GDI 战役模式 | 80 | 所有 GDI 视频 |
| Nod Campaign | 完成 Nod 战役模式 | 80 | 所有 Nod 视频 |




文 阿修罗　编 ACE飞行员　美编 anubis

| 天诛 千乱 | FromSoftware/K2 | ACT |
| --- | --- | --- |
| X360 天诛 千乱 | | 日版 |
| 2006年10月5日 | 1~4人 | 6800日元 |
| 无对应周边 | | 推荐玩家年龄：15岁以上 |

# 下忍入门课程

## 最初之卷



将游戏光盘放入X360的碟仓后，游戏自动开始运行。在最初的标题画面，我们可以看到以下3个选项：始めから、续きから、各种设定。

对于会玩游戏的人来说，这里本身并不需要太多解说。但是，需要声明的是，本游戏在一个玩家账号下只能建立一个游戏存档。而每个游戏存档都只能在开始新游戏的时候对角色



的性别和基本造型进行设定，一旦选定将无法再度更改。如果玩家打算创建另一名角色，则必须在别的游戏账号下重新开始游戏。如果不变更游戏账号，则后创建的人物状态将会在存档时覆盖掉之前的角色。

## 操作之卷

| 左摇杆 | 光标/角色移动(根据摇杆倾斜角度决定移动速度) |
|---|---|
| 右摇杆 | 视角操作 |
| 右摇杆(按下) | 贴墙 |
| 方向键 | 左右为选择忍具，上为钩绳、下为神命丹自动选择 |
| LB | 主观视角 |
| RB | 隐秘(下蹲等动作) |
| LT | 辅助(与其他键组合使用) |
| RT | 注目 |



| A | 决定/跳跃(可二段跳) |
|---|---|
| B | 取消/防御 |
| X | 攻击(拔刀时)/勒颈(收刀时) |
| Y | 使用忍具 |
| START | 开启暂停菜单 |
| BACK | 开启/关闭迷你地图 |

## 创建之卷

选择"始めから"后，画面就会切换至人物创建界面。

最初进行的是"主人公设定"。主人公的姓名固定为玩家账号的名字，无法自由变更。玩家可以进行角色性别、容貌和衣装这3项设定的变更。

注意：性别和容貌在正式开始游戏以后就无法再度变更了，请慎重选择。

完成主人公设定后，按"START"键进入"身体能力设定"界面。在这里，玩家需要调节主人公的身体能力参数。主人公的身体能力分为体力、力、素早さ(速度)3项，玩家可以将总数210点的能力值随意分配在这三项能力上——每项能力最多不能超过100。"体力"关系到主人公的生命力(HP)以及所能装备的忍具数量，"力"关系到主人公的基础攻击



力，而"速度"则关系到主人公的移动速度。不同的能力分配还会关系到一些忍术和技能是否可以使用。

注意：主人公的身体能力在进入游戏后可以更改，不必特别在意。另，主人公可分配的能力上限在游戏进行到一定程度后会有所提升。

完成身体能力设定后，按"START"键进入"相棒设定"。在这里，玩家可以选择同伴的容貌、衣装，并可以改变其姓名——同伴的性别由主人公的性别来决定，必定为异性且无法更改。

注意：同伴的造型选定后无法更



改。不过同伴在游戏的戏份极少，所以无需特别在意。

完成相棒设定后，按"START"键系统会提示玩家储存角色设定档。之后会进入系统设置界面，从系统设置界面再度按"START"键则会自动进入训练关。(参看任务 其之零"忍の试验"。)

# 中忍必读课程

作为一款纯粹的忍者游戏，"《天诛》系列"的一大特色就是种类丰富且华丽的忍杀。忍杀能够将敌人一击必杀，在游戏中比普通战斗更有效也更有意义，能否完全掌握忍杀的奥义也代表了玩家是否完全掌握了游戏的精髓。

## 忍杀之卷

### 完全忍杀

完全忍杀实际上是普通忍杀的完全形态：九字印的颜色变得最红、手柄发生震动的瞬间完成忍杀即为完全忍杀。完全忍杀所获得的过关评价点数比普通点数要高，因此，为了达成高评价则应该尽量进行完全忍杀。



### 普通忍杀

在进入敌人的气配槽90以上的距离范围内，玩家身上会出现九字印，此时即可进行忍杀。根据出现九字印时玩家与敌人之间的位置，角色会做出不同的忍杀动作，判定忍杀动作种类时玩家的位置分别为：敌人的正面、敌人的后方、敌人的左面、敌人的右面、玩家处于下蹲状态中、玩家跳跃中、敌我任一方在斜坡上。



### 拘束忍杀

本作新增了勒颈这个动作：在收刀状态下进入忍杀距离，按下X键则可以勒住敌人的颈部并将其制服。在勒颈状态下，九字印会一直出现，玩家可以随时对敌人进行忍杀。为了达成更多的完美忍杀，请尽可能地先将敌人拘束，然后再根据九字印的颜色及手柄的震动来进行操作。



### 连续忍杀

在忍杀过程中，如果九字印再度出现且玩家及时按下X键，则忍杀就会变成连续忍杀，可以连续忍杀多个敌人。不过连续忍杀要求忍杀时一定范围内有多名敌人，还要求玩家对于连续忍杀九字印有极快的反应速度，所以使用起来相当困难，然而一旦成功则可以获得完全忍杀以上的高评价。



## 状况忍杀

本作新增了几种特殊忍杀，令忍杀的变化更加丰富，也更加具有演出效果。





●幛子越

在拔刀状态下，可以隔着纸拉门对某些经过的敌人进行忍杀。



●悬吊杀

在拔刀状态下，当玩家单手吊在某个台阶(悬崖)等边缘时，可以对上方经过的敌人进行忍杀。



●拐角杀

在拔刀状态下，当玩家贴在墙壁上的时候，可以对路过拐角的敌人进行忍杀。



●天井杀

在收刀状态下，当玩家贴在天花板上的时候，可以对下方经过的敌人进行忍杀。



●道具忍杀

使用吹箭等忍具，或者投掷尸体将敌人一击必杀的情况也算作普通忍杀，不过敌人摔进无底洞或者池塘里的情况则不被计算在内。



## 状态之卷

《天诛》系列”的一个特征系统就是利用“气配槽”的不同状态来显示玩家的隐密程度。本作中，气配槽显示的状态危险程度由低到高分别为：气、嗅、听、视、青杀、发现尸体、赤杀。对于一定范围内进入不同状态的敌人，气配槽会显示最危险的状态，但是最优先显示的还是距离玩家最近的敌人状态。

### 气

一般情况下显示的状态，距离敌人越近则数字越高。在无法看见敌人身形的情况下，可以根据数字来判断自己与敌人之间的距离。



### 听

也是本作新增的状态之一。敌人会根据声音的大小以及发生的距离采取不同的行动，对于小声音敌人会采用和嗅状态一样的反应，但是如果在近距离听见了较响的声音，他们则会持续聆听附近的声音，并有可能直接进入青杀状态。而赤杀状态的敌人听到声音则会大声呼叫，附近青杀状态的敌人会迅速围攻过来。



### 嗅

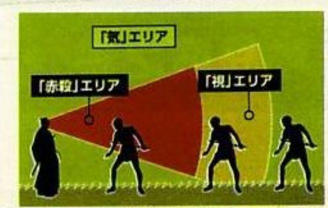
本作新加入的状态。当玩家接触到了垃圾箱、粪坑、敌人的小便、普通战斗时反溅出来的血液时，身上就会带有异味，此后60秒内如果过度接近敌人就会令其进入嗅状态。闻到异味的敌人会向气味发生点前进，只要及时退出他们的视界范围，他们就会在警戒一段时间后解除状态并返回原来的位置。不过，关卡中的狗会闻到一定范围的尸体气味并进行追踪，直到发现尸体，因此应当避免在狗的附近安置尸体。嗅状态可以通过进入水中或者用清水除去。





### 视

所有的敌人、NPC和动物都有视界的设定，视角包括视力(距离)和视角范围(纵横方向)。气状态的敌人，其视界最远处的40%范围是“视”状态范围，其余的60%为赤杀状态范围。当玩家停留在“视”范围内连续6秒以上，敌人就会从“视”转变为“赤杀”。所以，一旦发现敌人进入“视”状态，应当立即远离该敌人。注意，青杀状态的敌人其视界所有范围都是赤杀视界。




敌人的视界会根据环境及光线变化有所改变，具体如下表所示：

| 时间带 | 阴影区域 | 明亮区域 | 隐密状态(通常) | 隐密状态(草丛) | 拔刀状态 |
|---|---|---|---|---|---|
| 白天 | −10% | 0% | −15% | −40% | +30% |
| 早晨・黄昏・阴天 | −15% | +10% | −20% | −45% | +20% |
| 晚上 | −20% | +20% | −25% | −50% | +10% |

※使用技能“隐行印”−5%、“隐遁印”−7%、“隐极印”−10%。

※使用忍具“黒涂りの太刀”时，拔刀状态变化效果为0%。





当敌人不清楚玩家的正确位置、却已经发现玩家存在时就会进入青杀的警戒状态。对于青杀的敌人无法进行忍杀，只能等待其返回“气”状态。需要注意，青杀状态的敌人其视角范围会扩大到纵向60度・横向180度，视界范围全部都会成为赤杀区域。过关评价时，青杀状态会被判定为“发觉”，但是不计算“骚乱时间”，所以只要冷静对应即可。





下表是敌人进入青杀状态的条件及其行动方式：

| 进入青杀状态的条件 | 行动类型 | 行动方式 | 持续时间 |
|---|---|---|---|
| 从气绝状态恢复过来 | 移动型 | 从所在地开始进行索敌警戒 | 15秒 |
| | 监视型 | 在原地进行监视警戒 | |
| 受到伤害或者接触到玩家身体 | 移动型 | 转向对象方向，然后开始索敌警戒 | 15秒 |
| | 监视型 | 转向对象方向，然后开始监视警戒 | |
| 听到奇怪的声音 | 移动型 | 转向声音的方向开始索敌警戒，或者朝着预设的其他方向进行索敌警戒 | 20秒 |
| | 监视型 | 转向声音的方向，原地进行监视警戒 | |
| 见到了奇怪的东西或者发现了赤杀的同伴 | 移动型 | 从所在地开始索敌警戒，或者朝着预设的其他方向进行索敌警戒 | 20秒 |
| | 监视型 | 在原地监视警戒 | |
| 发现尸体 | 移动型 | 走向尸体并开始索敌警戒，或者朝着预设的其他方向进行索敌警戒 | 20秒 |
| | 监视型 | 在原地进行监视警戒 | |
| 赤杀状态中找不到玩家的踪迹 | 移动型 | 从失去玩家踪迹的地点附近开始进行索敌警戒，或者终止追踪行动并开始索敌警戒 | 20秒 |
| | 监视型 | 在原地进行监视警戒 | |

※同时触发多个条件进入青杀状态时，其持续时间会进行叠加，但最多不会超过20秒。

赤杀

敌人完全发现玩家的踪迹时就会进入赤杀状态并展开攻击。此时玩家可以选择逃走或者进行普通战斗。普通战斗的话，战斗时间会被计算在“骚乱时间”内进行扣分，而如果在战斗中受伤则无法得到“无伤”的加分，以斩杀打倒1名敌人只能获得70点评价而完全忍杀则有120点。因此，选择逃走后再度进行忍杀是比较明智的选择。不过需要注意的是，对于赤杀状态的敌人，一些隐密用的忍术、奥义是无效的，潜伏在草丛中也会被发现，只有逃出一定距离外才能令其转入青杀状态。



# 上忍秘传课程

## 难易度之卷

和系列以往的作品一样，本作中每一个关卡都分为“易・普・难”3中难度。不同难度下敌人的配置并不会发生变化，难度变化也不会影响故事的进行及道具的开启。不过难度越高，玩家进行攻略时也就会更加困难。下表就是各难度之间的区别：

| 变动要素 | 易 | 普 | 难 |
|---|---|---|---|
| 敌人的视界 | -30% | 标准 | +30% |
| 敌人的体力 | -30% | 标准 | +30% |
| 敌人的攻击力 | -30% | 标准 | +30% |
| 敌人的攻击方式 | 难度越高攻击性越强 | — | — |
| 敌人的防御率 | -10% | 标准 | +10% |
| 惊讶状态 | 当玩家一口气进入赤杀范围内，敌人会进入惊讶状态，不过“难”下则不会进入此状态 | — | — |
| 评价精算视的倍率 | 0.9 | 1.0 | 1.5 |

## 成就控之卷

我们通常所说的Xbox 360游戏的“成就”，日文的正式写法是“实绩”。下表就为大家列出本作各个成就的开启方法。

| 成就 | 点数 |
|---|---|
| 完成5个任务 | 20 |
| 完成10个任务 | 20 |
| 完成20个任务 | 30 |
| 完成30个任务 | 30 |
| 完成40个任务 | 40 |
| 完成50个任务 | 50 |
| 忍杀数20人 | 20 |
| 忍杀数50人 | 20 |
| 忍杀数100人 | 30 |
| 忍杀数300人 | 30 |
| 忍杀数500人 | 30 |
| 忍杀数700人 | 40 |
| 忍杀数1000人 | 50 |
| 完成1个隐藏任务 | 20 |
| 完成2个隐藏任务 | 20 |
| 完成3个隐藏任务 | 30 |
| 完成4个隐藏任务 | 40 |
| 完成5个隐藏任务 | 50 |
| 杀害5个とみ吉 | 20 |
| 杀害10个とみ吉 | 20 |
| 杀害20个とみ吉 | 30 |
| 杀害30个とみ吉 | 30 |
| 杀害40个とみ吉 | 40 |
| 杀害50个とみ吉 | 50 |
| 忍术皆传数10 | 20 |
| 忍术皆传数30 | 20 |
| 忍术皆传数50 | 30 |
| 难易度(易)全部忍术皆传 | 30 |
| 难易度(普)全部忍术皆传 | 40 |
| 难易度(难)全部忍术皆传 | 50 |
| 通关 | 50 |

## 协力战之卷

本作中，玩家在模式选择界面选择“Xbox LIVE”或者“システムリンク”既可以进行最多4人一起行动的网络战斗。根据任务结束时所有玩家的得点平均值，玩家可以获得协力模式的称号以及相应的报酬：传说之忍军-1500、影之忍军-800、无难忍军-600、杂鱼忍军-400、未熟者达-200。

## 忍术皆传书

每关结束后，系统会根据玩家在任务中的表现进行评价，最终给出一个称号。然后再根据总评价点数和任务的难易度进行报酬计算。作为报酬得到的点数可以在忍者小屋中换取忍术、奥义、忍具以及各种服装。

### 说明项目

●拘束忍杀和状况忍杀若达成完全忍杀条件，则计算为完全忍杀。

●未发觉项目中只考察被普通敌人、NPC及攻击性动物发现与否，大将、猫和鸡不会影响此评价。

●全忍杀及完全忍杀、全斩杀必须将任务中的所有普通敌人（含增援）用同一种方法杀死才行，大将、NPC和动物不会影响此评价。

●不杀生要求在关卡中不杀死任何敌人、NPC及动物，且未被发现。

●大将忍杀项目只对一次成功忍杀大将的情况有效，一旦被大将发觉后即使后来成功忍杀也不会计算在内。

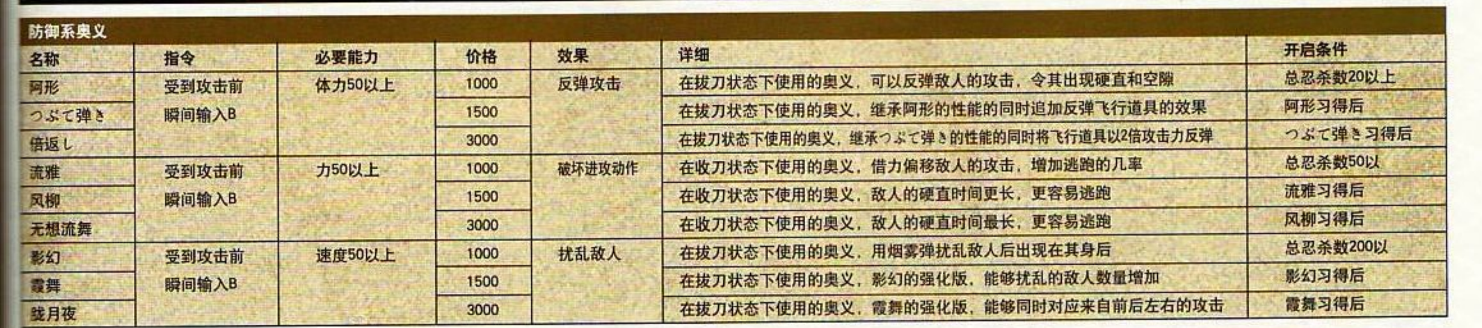
●发觉项目只计算关卡中敌人、NPC和动物发现玩家后进入赤杀状态的次数，大将、猫和鸡不会影响此评价。需要注意，如果敌人从赤杀状态恢复至气状态后再度进入赤杀状态，则需要计算两次发觉；而从赤杀转青杀再转赤杀，这样的情况只计算一次发觉。

●骚乱时间项目计算敌人从进入赤杀状态到恢复至气状态的累计时间，每3秒钟评价下降5点。

任务评价得分表

| 内容 | 得分 |
|---|---|
| 忍杀类 | |
| 通常忍杀 | 人数×100 |
| 完全忍杀 | 人数×120 |
| 连续忍杀 | 人数(第2人以后)×120+任务中成功的回数×80 |
| 拘束忍杀 | 人数×80 |
| 状况忍杀 | 人数×110 |
| 斩杀类 | |
| 斩杀 | 人数×70 |
| 特殊类 | |
| 未发觉 | 150 |
| 忍具未使用 | 100 |
| 无伤 | 100 |
| 全忍杀 | 400 |
| 全完全忍杀 | 800 |
| 全斩杀 | 3500 |
| 不杀生 | 100 |
| 大将斩杀 | 任务零～九/500、任务十～二十七/700、任务二十八～四十八/800、任务四十九～/1000 |
| 大将忍杀 | 300 |
| 负分类 | |
| 非道 | 人数×-300 |
| 发觉 | 人数×-80 |
| 骚乱时间 | 时间×-5 |

| 称号 | 得分 |
|---|---|
| 忍术皆传 | 900以上 |
| 上忍 | 700～899 |
| 中忍 | 500～699 |
| 下忍 | 300～499 |
| 门前扫 | 0～299 |



# 忍术之卷

**防御系奥义**

| 名称 | 指令 | 必要能力 | 价格 | 效果 | 详细 | 开启条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 阿形 | 受到攻击前瞬间输入B | 体力50以上 | 1000 | 反弹攻击 | 在拔刀状态下使用的奥义，可以反弹敌人的攻击，令其出现硬直和空隙 | 总忍杀数20以上 |
| つぶて弾き | | | 1500 | | 在拔刀状态下使用的奥义，继承阿形的性能的同时追加反弹飞行道具的效果 | 阿形习得后 |
| 倍返し | | | 3000 | | 在拔刀状态下使用的奥义，继承つぶて弾き的性能的同时将飞行道具以2倍攻击力反弹 | つぶて弾き习得后 |
| 流雅 | 受到攻击前瞬间输入B | 力50以上 | 1000 | 破坏进攻动作 | 在收刀状态下使用的奥义，借力偏移敌人的攻击，增加逃跑的几率 | 总忍杀数50以 |
| 风柳 | | | 1500 | | 在收刀状态下使用的奥义，敌人的硬直时间更长，更容易逃跑 | 流雅习得后 |
| 无想流舞 | | | 3000 | | 在收刀状态下使用的奥义，敌人的硬直时间最长，更容易逃跑 | 风柳习得后 |
| 影幻 | 受到攻击前瞬间输入B | 速度50以上 | 1000 | 扰乱敌人 | 在拔刀状态下使用的奥义，用烟雾弹扰乱敌人后出现在其身后 | 总忍杀数200以 |
| 霞舞 | | | 1500 | | 在拔刀状态下使用的奥义，影幻的强化版，能够扰乱的敌人数量增加 | 影幻习得后 |
| 残月夜 | | | 3000 | | 在拔刀状态下使用的奥义，霞舞的强化版，能够同时对应来自前后左右的攻击 | 霞舞习得后 |

**攻击系奥义**

| 名称 | 指令 | 必要能力 | 价格 | 效果 | 详细 | 开启条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 紫电 | 按住X一定时间后松开 | 体力150以上 | 4000 | 攻击力15 | 强力的蓄力斩击，蓄力时移动速度下降 | 总忍杀数700以上 |
| 紫电 改 | | | 6000 | 攻击力15・25 | 紫电的强化版，蓄力到最大状态可以破坏敌人的防御 | 紫电习得后 |
| 天鸣大紫电 | | | 12000 | 攻击力15・25・40 | 紫电的最终奥义，蓄满三阶段以后拥有超强的破坏力 | 紫电 改习得后。 |
| 居反り落とし | 按住X一定时间后松开 | 力150以上 | 4000 | 攻击力20 | 投掷系必杀技 | 总忍杀数700以上 |
| 隼落とし | | | 6000 | 攻击力25 | 居反り落とし的强化版，攻击力高且可以无视防御 | 居反り落とし习得后 |
| 龙卷螺旋落とし | | | 12000 | 攻击力30 | 投掷系最强奥义 | 隼落とし习得后。 |
| 里疾风试作型 | 按住X一定时间后松开 | 速度150以上 | 4000 | 攻击力10×3 | 高速移动中攻击多个敌人，最多可以追加输入两次 | 总忍杀数700以上 |
| 里疾风 | | | 6000 | 攻击力10×4 | 里疾风试作型的强化版，最多可以追加输入3次 | 里疾风试作型习得后 |
| 里疾风 极 | | | 12000 | 攻击力10×5・20 | 里疾风的究极奥义，最多可以追加输入5次，第6次攻击的伤害翻倍 | 里疾风习得后 |

**能力上升系奥义**

| 名称 | 指令 | 必要能力 | 价格 | 效果 | 详细 | 开启条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 全身硬化 | RB+左摇杆按下 | 体力70以上 | 2000 | 防御力上升 | 消耗10%体力在一定时间内提升防御力，降低敌人攻击力30% | 总忍杀数400以上 |
| 装甲强化 | | | 3000 | | 消耗10%体力在一定时间内提升防御力，降低敌人攻击力50% | 全身硬化习得后 |
| 无敌装甲 | | | 6000 | | 消耗10%体力在一定时间内提升防御力，降低敌人攻击力70% | 装甲强化习得后 |
| 怪力无双 | RB+左摇杆按下 | 力70以上 | 2000 | 攻击力上升 | 消耗10%体力在一定时间内提升攻击力，发动时会受到2倍伤害 | 总忍杀数400以上 |
| 刚力无双 | | | 3000 | | 消耗10%体力在一定时间内提升攻击力，发动时会受到2倍伤害 | 怪力无双习得后 |
| 超力无双 | | | 6000 | | 消耗10%体力在一定时间内提升攻击力，发动时会受到2倍伤害 | 刚力无双习得后 |
| 貉走り | RB+左摇杆按下 | 速度70以上 | 2000 | 移动力上升 | 放低身形高速冲刺一定距离，移动时有脚步声 | 总忍杀数400以上 |
| 镰鼬 | | | 3000 | | 放低身形高速冲刺一定距离，移动距离远于貉走り | 貉走り习得后 |
| 韦驮天 | | | 6000 | | 放低身形高速冲刺一定距离，移动距离相当长 | 镰鼬习得后 |

**特殊奥义**

| 名称 | 指令 | 必要能力 | 价格 | 效果 | 详细 | 开启条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 叶樱 | 倒地前瞬间输入B | 体力30以上 | 1500 | 避免倒地状态 | 被击飞时用受身动作回避倒地状态 | 总忍杀数100以上 |
| 落叶 | | | 2000 | | 受身时出现无敌时间，不过时间极短 | 叶樱习得后 |
| 瞬身落叶 | | | 4000 | | 受身无敌时间加强，同时大幅减少硬直动作 | 落叶习得后 |
| 蜘蛛走り | 跳向墙壁时输入RB | 体力80以上 | 2000 | 飞檐走壁 | 沿着墙壁行走一定距离 | 总忍杀数300以上 |
| 壁虎走り | | | 2500 | | 比蜘蛛走り在墙壁上行走的距离更长 | 蜘蛛走り习得后 |
| 野猿走り | | | 5000 | | 在墙壁上移动的距离大幅增加 | 野猿走り习得后 |
| 虎眼 | LB+右摇杆上下方向 | 力30以上 | 500 | 扩大视野 | 扩大远景，能够看清楚远处敌人的动作 | 总忍杀数20以上 |
| 龙眼 | | | 1000 | | 能够观察的距离比虎眼更远 | 虎眼习得后 |
| 百鬼眼 | | | 2000 | | 能够观察的距离比龙眼更远 | 龙眼习得后 |
| 天井蝙蝠 | 接触天花板时输入RB | 速度100以上 | 3000 | 特殊移动 | 使用后能够在天花板上停留一段时间，还可以移动一定距离 | 总忍杀数200以上 |
| 蜘蛛井 | | | 4000 | | 比天井蝙蝠拥有更长的维持时间以及移动距离 | 天井蝙蝠习得后 |
| 蜘蛛井 百景 | | | 8000 | | 比蜘蛛井拥有更长的维持时间以及移动距离 | 蜘蛛井习得后 |
| 布隠れ | 贴墙时输入B | 速度120以上 | 3500 | 伪装 | 用布隐藏身形欺骗敌人，比较容易被发现 | 总忍杀数500以上 |
| 壁隠れ | | | 4500 | | 比布隐的隐身效果好，但是依然有一定几率被发现 | 布隠れ习得后 |
| 天狗隠れ | | | 9000 | | 几乎完全的隐身术，很不容易被发现 | 壁隠れ习得后 |

**辅助系奥义**

| 名称 | 指令 | 必要能力 | 价格 | 效果 | 详细 | 开启条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 兵粮结び | RB+B | 体力100以上 | 1000 | 制造饭团 | 能够在任务中制造2个饭团，需要注意做饭团时完全无防备 | 总忍杀数100以上 |
| 兵粮结び 梅 | | | 2000 | | 能够在任务中制造3个饭团，制作的速度有所提升 | 兵粮结び习得后 |
| 兵粮结び 鲑 | | | 4000 | | 能够在任务中制造5个饭团，制作的速度再度提升 | 兵粮结び 梅习得后 |
| 声真似 | RB+B | 力30以上 | 1000 | 诱敌接近 | 模仿敌人的声音将敌人引诱过来 | 总忍杀数300以上 |
| 声真似 改 | | | 2000 | | 技能影响的范围更广，能够引诱更多的敌人 | 声真似习得后 |
| 声真似 狐骗し | | | 4000 | | 技能影响的范围极广，可以引诱大范围的敌人 | 声真似 改习得后 |
| 闻き耳 | RB+B | 速度30以上 | 1000 | 探知敌人 | 探察移动中敌人的位置，无法发觉静立者 | 总忍杀数200以上 |
| 闻き耳广域化 | | | 2000 | | 比闻き耳拥有更广的探知范围 | 闻き耳习得后 |
| こだま拾い | | | 4000 | | 拥有最大的探知范围，可察觉广范围内敌人的动向 | 闻き耳广域化习得后 |

**技能**

| 名称 | 指令 | 必要能力 | 价格 | 效果 | 详细 | 开启条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 舞云 | 自动发动 | 体力120以上 | 1200 | 一时无敌 | 小步跳及跳跃时追加无敌时间，能够回避敌人的攻击 | 总忍杀数50以上 |
| 神乐 | | | 2000 | | 无敌时间比舞云加长，回避攻击的几率增加 | 舞云习得后 |
| 神乐舞 | | | 4000 | | 无敌时间进一步加强，掌握好时机可以完全回避敌人的攻击 | 神乐习得后 |
| 硬气功 | 自动发动 | 体力50以上 | 3000 | 防御力上升 | 受到攻击时的伤害值降低 | 总忍杀数50以上 |
| 硬气功 金刚 | | | 4000 | | 降低伤害的效果比硬气功有所上升 | 硬气功习得后 |
| 硬气功 神武 | | | 6000 | | 降低伤害的效果增加到最大程度 | 硬气功 神武得后 |
| 腹食い | 自动发动 | 体力30以上 | 1000 | 毒无效 | 毒攻击无效，不会中毒 | 总忍杀数100以上 |
| 刚丹田 | 自动发动 | 力50以上 | 3000 | 攻击力上升 | 刀与奥义的攻击力略微上升，忍具攻击力不变 | 总忍杀数500以上 |
| 刚丹田 修罗 | | | 4000 | | 刀与奥义的攻击力上升，忍具攻击力不变 | 刚丹田习得后 |
| 刚丹田 罗刹 | | | 6000 | | 刀与奥义的攻击力大幅上升，忍具攻击力不变 | 刚丹田 修罗习得后 |
| 火药师 | 自动发动 | 力100以上 | 4000 | 忍具效果范围增加 | 火药包、地雷、弹箱和爆炸风车的攻击范围增加 | 总忍杀数300以上 |
| 火药师 烈火 | | | 6000 | | 火药师的强化版，忍具效果范围更广 | 火药师习得后 |
| 火药师 业火 | | | 8000 | | 火药师的最终版，忍具效果范围大幅增加 | 火药师 业火习得后 |
| 飞燕 | 自动发动 | 力150以上 | 3000 | 手里剑忍杀 | 强化手里剑和八方手里剑的攻击力 | 总忍杀数500以上 |
| 朱雀 | | | 5000 | | 手里剑和八方手里剑的攻击力进一步提升 | 飞燕习得后 |
| 八咫鸦 | | | 7000 | | 用手里剑无戒备时从后方攻击敌人头部可以一击必杀 | 朱雀习得后 |
| 隐行印 | 自动发动 | 速度100以上 | 4000 | 敌人视界减少 | 让敌人难以察觉自己的存在 | 总忍杀数1000以上 |
| 隐遁印 | | | 8000 | | 隐形效果比隐行印更强 | 隐行印习得后 |
| 隐极印 | | | 10000 | | 拥有最强的隐形效果，敌人极难发现踪迹 | 隐遁印习得后 |
| 影足 | 自动发动 | 速度120以上 | 4000 | 降低脚步声 | 降低移动时的脚步声，减少被发现的几率 | 总忍杀数1000以上 |
| 无足 | | | 8000 | | 消除脚步声的效果比影足更强 | 影足习得后 |
| 无影脚 | | | 10000 | | 几乎完全消除脚步声，很难被敌人发现 | 无足习得后 |
| 心眼 | 自动发动 | 速度50以上 | 500 | 侦察敌人体力 | 按RT后显示敌人的体力槽 | 总忍杀数20以上 |

## 忍具之卷



### 忍　具

| 图例 | 名称 | 类型 | 价格 | 效果 | 开启条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 钩绳 | 投掷 | 基本装备 | 选择目标地点释放钩绳后可以移动至该处，钩绳无法释放的地方则无法移动，最大射程20m | 初期装备 |
| | 手里剑 | 投掷 | 50 | 攻击力10，从远距离发动攻击，射程10m，未命中目标则可以回收，任务中可无限携带 | 最初即可购入 |
| | 八方手里剑 | 投掷 | 150 | 攻击力30，可攻击前方105度范围内的敌人，不可回收，任务中可携带5发 | 任务二十七完成后 |
| | 吹箭 | 投掷 | 300 | 对无戒备的敌人一击必杀，对警戒中的敌人可造成1点伤害并令其中毒，毒效果时间20秒、每5秒进行5点伤害，最大射程5m，任务中可携带5发 | 任务十七完成后 |
| | 火箭 | 投掷 | 300 | 命中敌人后引发爆炸，效果范围为半径1.5m×高2m，伤害为0～50cm内50、50cm～1m内30、1～2m内20，最大射程10m，任务中可携带3发 | 任务二十七完成后 |
| | 火药包 | 火药 | 100 | 击中敌人或者在地面滚动一定时间后爆炸，爆炸范围和伤害效果与火箭相同，最大射程6m，有10%的几率是哑弹，任务中可携带5枚 | 任务二完成后 |
| | 爆炸风车 | 火药 | 250 | 扔向敌人后将右摇杆按下以引爆，可以扔向地面、墙壁和敌人，直到被引爆为止不会消失，爆炸范围和伤害效果与火箭相同，爆炸同样会对玩家造成伤害，任务中可携带5个 | 任务十五完成后 |
| | 地雷 | 火药 | 150 | 设置在地面，敌人进入设定的区域中即可引发爆炸，直到被引爆为止不会消失，爆炸范围和伤害效果与火箭相同，爆炸同样会对玩家造成伤害，任务中可携带7个 | 任务二完成后 |
| | 弹箱 | 火药 | 200 | 设置在地面，敌人进入箱子前方左右25度、半径3m×高2m的区域时则发射铁球，伤害效果与火箭相同，可用手里剑等忍具起爆，玩家自身也会受到伤害，任务中最多可携带7个 | 任务七完成后 |
| | 烟雾弹 | 扰乱 | 100 | 在半径1m×高2m的范围内制造烟雾令敌人眩晕，在烟雾发生后的5秒内陷入无法行动的状态，最大射程距离2m，玩家也会受到烟雾效果影响，任务中可携带无限个 | 任务一完成后 |
| | 闪光弹 | 扰乱 | 120 | 在半径1.5m×高2m中制造强光令敌人陷入行动不能得状态达3秒，对背向强光的敌人无效，最大射程2m，任务中可携带5个 | 任务七完成后 |

| 图例 | 名称 | 类型 | 价格 | 效果 | 开启条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 蜂窝 | 扰乱 | 150 | 在半径2m×高2m的范围内放出蜜蜂随机攻击敌人，蜜蜂会维持10秒钟，此间每次攻击造成5点伤害，最大射程5m，玩家自己同样会受到伤害，任务中可携带5个 | 任务十七完成后 |
| | 臭气弹 | 扰乱 | 100 | 扔出后会向半径5m范围内发出气味，维持30秒，吸引敌人向臭气弹所在位置移动，最大射程6m，任务中可携带5个 | 任务十七完成后 |
| | 铁蒺藜 | 逃走 | 60 | 往指定方向的90度范围地面扔出4枚铁蒺藜，踩中的敌人每踩中1枚就受到3点伤害，同时陷入无防备状态，玩家自己也会受到伤害，任务中可携带无限个 | 最初即可购入 |
| | 麻痹团子 | 逃走 | 80 | 进入团子8m范围内的敌人若看到团子则会将它吃掉，吃团子的时候敌人处于无防备状态，在团子被吞下前攻击敌人则可再度回收团子，吃了团子的敌人在15秒间每5秒会受到5点毒伤害，最大射程4m，吃过一次团子的敌人不会再度中招，任务中可携带无限个 | 任务二完成后 |
| | 迷眼粉 | 逃走 | 100 | 往前方90度、半径1.5m×高1.5m的范围内洒出粉末，敌人被正面击中后会出现5秒无防备状态，对范围内的多个敌人同时有效，最大射程2m，任务中可携带无限个 | 任务七完成后 |
| | 烟火 | 逃走 | 200 | 设置完成1秒后向空中发射烟火，设置地点半径10m内的敌人会向烟火所在地移动，并出现6秒空隙，在房间内使用的时候烟火击中天花板会造成和火药包一样的效果，任务中最多携带3发 | 任务二十四完成后 |
| | 捕兽陷阱 | 捕获 | 150 | 踩中后发动陷阱，会对敌人造成10点伤害同时令其出现3秒无防备状态，玩家自己踩中陷阱后会有6秒行动不能，但是可以晃动摇杆以缩短时间，任务中可携带7个 | 任务十五完成后 |
| | 麻痹药 | 捕获 | 100 | 给气绝的敌人喝可以令其进入昏倒状态，昏倒后只要不被其他敌人唤醒则不会自己苏醒，任务中可携带无限个 | 任务七完成后 |
| | 忍犬 | 捕获 | 300 | 召唤忍犬攻击赤杀状态的敌人，令其出现5秒行动不能的状态，忍犬的一次攻击为5点伤害、共4次攻击，忍犬在受到忍具伤害、进入水中或者经过20秒后就会消失，任务中可携带5只 | 任务三十五完成后 |
| | 神命丹 | 回复 | 100 | 使用后回复100体力，任务中可携带无限个 | 最初即可购入 |
| | 毒命丹 | 回复 | 50 | 使用后解除毒状态并回复20体力，任务中可携带无限个 | 任务一完成后 |
| | 清水 | 回复 | 50 | 使用后消除身上的异味，可以完全回复嗅状态，任务中可携带无限个 | 任务一完成后 |
| | 火龙之术 | 忍术 | 300 | 向半径5m×45度的方向发射火柱，发动中可以用左右微调火柱的方向，被击中的敌人会受到40点伤害并被吹飞，任务中可携带2个 | 任务三十五完成后 |
| | 变身术 | 忍术 | 400 | 使用后能够在20秒间变成敌人的样子，不会引起敌人的警戒；变身中无法进行攻击和忍杀，不过可以使用忍具和忍术（隐身术除外），受到任何伤害或者被狗发现则会解除变身，任务中可携带3个 | 任务四十四完成后 |
| | 隐身术 | 忍术 | 400 | 伴随着爆音隐去身形，不会被敌人发现，效果为15秒，但是武器不会变透明；隐身中可以攻击和忍杀，但是无法使用忍具；受到伤害或者被狗发现则会解除隐身，任务中可携带2个 | 任务三十五完成后 |
| | 影缚术 | 忍术 | 400 | 往前方3m、180度范围内敌人的脚下扔出苦无，令他们陷入20秒的行动不能状态，接触或者攻击敌人后则会解除忍术，任务中可携带2个 | 任务二十四完成后 |
| | 五色米 | 特殊 | 50 | 为防止迷路用来做标记的道具，五色米的顺序为红、蓝、绿、黄、白，能够显示在迷你地图上，可以回收再利用，任务中可携带5个 | 任务二完成后 |
| | 真似笛 | 特殊 | 300 | 使用以后会发出动物的叫声，半径20m内的敌人会解除青杀状态，使用以后就会消失，任务中可携带3个 | 任务四十四完成后 |
| | 手钩 | 特殊 | 2000 | 跳向墙壁后按住Y键则可以停留在墙上，装备后就会自动发挥效果，任务中可携带1个 | 任务十五完成后 |
| | 黑色太刀 | 特殊 | 2500 | 拔刀后也不容易被敌人发现，同时也会消除拔刀的声音，装备后就会自动发挥效果，任务中可携带1个 | 任务四十四完成后 |

## 拾取道具

| 图例 | 名称 | 类型 | 效果 |
|---|---|---|---|
| | 饭团 | 回复 | 回复30体力，只在该任务中有效，过关不保留 |
| | 鸡蛋 | 回复 | 回复40体力，无法回收，只在该任务中有效，过关不保留 |
| | 肌肉 | 回复 | 回复50体力，只在该任务中有效，过关不保留 |
| | 枪 | 攻击 | 打倒装备枪的敌人后可以获得，能够进行伤害20点、防御不能的攻击，使用后就会消失，过关不保留 |
| | 弓 | 攻击 | 打倒装备弓的敌人后可以获得，能够进行伤害10点的弓箭攻击，最大射程13m，可使用3次，过关不保留 |
| | 锡杖 | 攻击 | 打倒装备锡杖的敌人后可获得，能够进行伤害20点、防御不能的攻击，使用后就会消失，过关不保留 |
| | 火绳铳 | 攻击 | 打倒装备火神铳的敌人后获得，能够进行伤害30点的攻击，最大射程13m，使用后就会消失，过关后不保留 |



## 衣装之卷

### 发型

| 男 | 女 | 开启条件 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 短发 | 龙尾结 | 最初即拥有 | – |
| 驹尾结 | 短发 | 最初即拥有 | – |
| 龙尾结 | ひっつめ发 | 最初即拥有 | – |
| 茶筅发 | 若驹结 | 最初即拥有 | – |
| 侠客髻 | 下げ发 | 任务九完成后 | 500 |
| 总发 | 岛田 | 任务九完成后 | 500 |
| 町人髻 | 喷水髻 | 任务十七完成后 | 500 |
| 长发 | 稚儿发 | 任务十七完成后 | 500 |
| 天草发 | おさげ | 任务二十七完成后 | 500 |
| 百日发 | 双尾结 | 任务二十七完成后 | 1000 |
| 大吾郎 | 妇人发 | 通关后 | 隐藏服装 |
| 和尚头 | 和尚头 | 最初即拥有 | – |

### 头部

| 男 | 女 | 开启条件 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 忍头巾 | くノ一头巾 | 最初即拥有 | – |
| 忍头巾(茶) | くノ一头巾(茶) | 最初即拥有 | – |
| 忍头巾(朱) | くノ一头巾(朱) | 最初即拥有 | – |
| 忍头巾(苍) | くノ一头巾(苍) | 最初即拥有 | – |
| 忍头巾(白) | くノ一头巾(白) | 最初即拥有 | – |
| 忍头巾(迷) | くノ一头巾(迷) | 最初即拥有 | – |
| 锁兜 | 女锁兜 | 最初即拥有 | – |
| 古の锁兜 | 古の女锁兜 | 最初即拥有 | – |
| 皮の兜 | 皮の女兜 | 最初即拥有 | – |
| 虎皮の兜 | 虎皮の女兜 | 最初即拥有 | – |
| 白布の兜 | 白布の女兜 | 最初即拥有 | – |
| 蛇皮の兜 | 蛇皮の女兜 | 最初即拥有 | – |
| 鼠小僧 | 女鼠小僧 | 最初即可购入 | 300 |
| 鼠小僧(茶) | 女鼠小僧(茶) | 最初即可购入 | 300 |
| 鼠小僧(朱) | 女鼠小僧(朱) | 最初即可购入 | 300 |
| 鼠小僧(苍) | 女鼠小僧(苍) | 最初即可购入 | 300 |
| 鼠小僧(白) | 女鼠小僧(白) | 最初即可购入 | 300 |
| 鼠小僧(唐草) | 女鼠小僧(紫) | 最初即可购入 | 450 |
| 鞍马头巾 | 耳つき头巾 | 任务十七完成后 | 300 |
| 鞍马头巾(茶) | 耳つき头巾(茶) | 任务十七完成后 | 300 |
| 鞍马头巾(朱) | 耳つき头巾(朱) | 任务十七完成后 | 300 |
| 鞍马头巾(苍) | 耳つき头巾(苍) | 任务十七完成后 | 300 |
| 鞍马头巾(白) | 耳つき头巾(白) | 任务十七完成后 | 300 |
| 鞍马头巾(紫) | 耳つき头巾(紫) | 任务十七完成后 | 300 |
| 管笠 | 三度笠 | 任务二十七完成后 | 500 |
| 管笠(黑) | 三度笠(黑) | 任务二十七完成后 | 500 |
| 管笠(白) | 三度笠(灰) | 任务二十七完成后 | 500 |
| 管笠(菱) | 三度笠(遍路) | 任务二十七完成后 | 500 |
| 铁笠 | 三度笠(毛皮) | 任务二十七完成后 | 500 |
| 铁笠(风魔) | 巨大椎茸 | 任务二十七完成后 | 550 |
| 忍兜 | くノ一兜 | 任务三十七完成后 | 800 |
| 晓の兜 | くノ一兜(茶) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 静寂の兜 | くノ一兜(苍) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 黑金の兜 | くノ一兜(绿) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 炎绿の兜 | くノ一兜(白) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 草稚の兜 | くノ一兜(彩) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 狮子头 | 南蛮犬头 | とみ吉全员杀害后 | 隐藏服装 |
| 狮子头(黄) | 南蛮犬头(哀) | とみ吉全员杀害后 | 隐藏服装 |
| 狮子头(黑) | 南蛮犬头(喜) | とみ吉全员杀害后 | 隐藏服装 |
| 狮子头(服部) | 南蛮犬头(怒) | とみ吉全员杀害后 | 隐藏服装 |
| 狮子头(歌舞伎) | 南蛮犬头(爱) | とみ吉全员杀害后 | 隐藏服装 |
| 狮子头(钢铁) | 南蛮犬头(钢铁) | とみ吉全员杀害后 | 隐藏服装 |
| 口布 | 口布 | 最初即拥有 | – |
| 无装备 | 无装备 | 未装备状态 | – |







## 上衣

| 男 | 女 | 开启条件 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 袖无し着物 | 半袖着物 | 最初即拥有 | – |
| 袖无し着物(茶) | 半袖着物(紫) | 最初即拥有 | – |
| 袖无し着物(朱) | 半袖着物(朱) | 最初即拥有 | – |
| 袖无し着物(苍) | 半袖着物(苍) | 最初即拥有 | – |
| 袖无し着物(白) | 半袖着物(白) | 最初即拥有 | – |
| 袖无し着物(迷) | 半袖着物(迷) | 最初即拥有 | – |
| 忍装束 | 短丈着物 | 最初即拥有 | – |
| 忍装束(茶) | 短丈着物(茶) | 最初即拥有 | – |
| 忍装束(朱) | 短丈着物(黑) | 最初即拥有 | – |
| 忍装束(苍) | 短丈着物(朱) | 最初即拥有 | – |
| 忍装束(白) | 短丈着物(苍) | 最初即拥有 | – |
| 忍装束(紫) | 短丈着物(白) | 最初即拥有 | – |
| 甚平 | 长袖着物 | 最初即可购入 | 350 |
| 甚平(茶) | 长袖着物(茶) | 最初即可购入 | 350 |
| 甚平(朱) | 长袖着物(朱) | 最初即可购入 | 350 |
| 甚平(苍) | 长袖着物(紫) | 最初即可购入 | 350 |
| 甚平(白) | 长袖着物(黑) | 最初即可购入 | 350 |
| 甚平(紫) | 长袖着物(白) | 最初即可购入 | 350 |
| 大猿の着物 | 胸当て | 任务九完成后 | 350 |
| 猪皮の着物 | 胸当て(苍) | 任务九完成后 | 350 |
| 鹿皮の着物 | 胸当て(白) | 任务九完成后 | 350 |
| 赤熊の着物 | 胸当て(水) | 任务九完成后 | 350 |
| 银熊の着物 | 胸当て(砂) | 任务九完成后 | 350 |
| 虎缟の着物 | 胸当て(森) | 任务九完成后 | 350 |
| 锁帷子 | 阴阳巫女 | 任务十七完成后 | 400 |
| 锁帷子(荒铜) | 阴阳巫女(白) | 任务十七完成后 | 400 |
| 锁帷子(无袖) | 阴阳巫女(朱) | 任务十七完成后 | 400 |
| 锁帷子(刻印) | 阴阳巫女(苍) | 任务十七完成后 | 450 |
| 刺青(双龙) | 阴阳巫女(桃) | 任务十七完成后 | 450 |
| 刺青(升龙) | 阴阳巫女(樱) | 任务十七完成后 | 450 |
| 忍羽织 | くノ一羽织 | 任务二十七完成后 | 500 |
| 赤云の羽织 | くノ一羽织(黑) | 任务二十七完成后 | 500 |
| 雷电の羽织 | くノ一羽织(茶) | 任务二十七完成后 | 500 |
| 阴阳の羽织 | くノ一羽织(紫) | 任务二十七完成后 | 500 |
| 不杀の羽织 | くノ一羽织(苍) | 任务二十七完成后 | 500 |
| 金色の羽织 | くノ一羽织(白) | 任务二十七完成后 | 500 |
| 忍铠 | くノ一铠 | 任务三十七完成后 | 800 |
| 晓の铠 | くノ一铠(苍) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 静寂の铠 | くノ一铠(黑) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 黑金の铠 | くノ一铠(茶) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 炎绿の铠 | くノ一铠(紫) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 草稚の铠 | くノ一铠(朱) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 南蛮战斗服 | 南蛮淑女服 | 通关后 | 隐藏服装 |
| 南蛮战斗服(绿) | 南蛮淑女服(朱) | 通关后 | 隐藏服装 |
| 南蛮战斗服(迷) | 南蛮淑女服(白) | 通关后 | 隐藏服装 |
| 南蛮战斗服(紫) | 南蛮淑女服(茶) | 通关后 | 隐藏服装 |
| 南蛮战斗服(苍) | 南蛮淑女服(橙) | 通关后 | 隐藏服装 |
| 南蛮战斗服(缟) | 南蛮淑女服(紫) | 通关后 | 隐藏服装 |
| 裸体 | 裸体 | 未装备状态 | – |

## 腕部

| 男 | 女 | 开启条件 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 包带卷き | 包带 | 最初即拥有 | – |
| 包带卷き(茶) | 包带(茶) | 最初即拥有 | – |
| 包带卷き(朱) | 包带(朱) | 最初即拥有 | – |
| 包带卷き(苍) | 包带(紫) | 最初即拥有 | – |
| 忍笼手 | 皮の小手 | 最初即拥有 | – |
| 忍笼手(白) | 皮の小手(苍) | 最初即拥有 | – |
| 忍笼手(苍) | 皮の小手(白) | 最初即拥有 | – |
| 忍笼手(朱) | 皮の小手(华) | 最初即拥有 | – |
| 布卷き | 乱破卷き | 最初即可购入 | 200 |
| 布卷き(朱) | 乱破卷き(朱) | 最初即可购入 | 200 |
| 布卷き(苍) | 乱破卷き(苍) | 最初即可购入 | 200 |
| 布卷き(毛皮) | 乱破卷き(紫) | 最初即可购入 | 200 |
| 手甲 | 铃手袋 | 任务九完成后 | 200 |
| 手甲(朱) | 铃手袋(朱) | 任务九完成后 | 200 |
| 手甲(苍) | 铃手袋(苍) | 任务九完成后 | 200 |
| 手甲(白炎) | 铃手袋(黄) | 任务九完成后 | 200/340 |
| 鳞の笼手 | 鱼鳞甲 | 任务十七完成后 | 300 |
| 鳞の笼手(朱) | 鱼鳞甲(绿) | 任务十七完成后 | 300 |
| 鳞の笼手(白银) | 鱼鳞甲(茶) | 任务十七完成后 | 300 |
| 鳞の笼手(苍) | 鱼鳞甲(紫) | 任务十七完成后 | 300 |
| 铠笼手 | くノ一笼手 | 任务二十七完成后 | 800 |
| 铠笼手(朱) | くノ一笼手(白) | 任务二十七完成后 | 800 |
| 铠笼手(白银) | くノ一笼手(紫) | 任务二十七完成后 | 800 |
| 铠笼手(草稚) | くノ一笼手(迷) | 任务二十七完成后 | 800 |
| 毒手 | 片手手袋 | 任务四十八万成后 | 800 |
| 木乃伊 | 片手手袋(朱) | 任务四十八万成后 | 800 |
| 火伤 | 片手手袋(苍) | 任务四十八万成后 | 800 |
| 黑龙 | 片手手袋(白) | 任务四十八万成后 | 800 |
| 南蛮手袋 | 南蛮淑女甲 | 通关后 | 隐藏服装 |
| 南蛮手袋(苍) | 南蛮淑女甲(朱) | 通关后 | 隐藏服装 |
| 南蛮手袋(迷) | 南蛮淑女甲(白) | 通关后 | 隐藏服装 |
| 南蛮手袋(朱) | 南蛮淑女甲(茶) | 通关后 | 隐藏服装 |
| 空手 | 空手 | 未装备状态 | – |

## 裤子

| 男 | 女 | 开启条件 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 伊贺裤 | 裁付裤 | 最初即拥有 | – |
| 伊贺裤(茶) | 裁付裤(紫) | 最初即拥有 | – |
| 伊贺裤(朱) | 裁付裤(朱) | 最初即拥有 | – |
| 伊贺裤(苍) | 裁付裤(苍) | 最初即拥有 | – |
| 伊贺裤(白) | 裁付裤(白) | 最初即拥有 | – |
| 伊贺裤(迷) | 裁付裤(艳) | 最初即拥有 | – |
| 山裤 | 平裤 | 最初即可购入 | 350 |
| 山裤(茶) | 平裤(苍) | 最初即可购入 | 350 |
| 山裤(朱) | 平裤(茶) | 最初即可购入 | 350 |
| 山裤(苍) | 平裤(白) | 最初即可购入 | 350 |
| 山裤(白) | 平裤(朱) | 最初即可购入 | 350 |
| 山裤(毛皮) | 平裤(梅) | 最初即可购入 | 350 |
| 鬼裤 | 行灯裤 | 任务十七完成后 | 400 |
| 鬼裤(茶) | 行灯裤(紫) | 任务十七完成后 | 400 |
| 鬼裤(苍) | 行灯裤(朱) | 任务十七完成后 | 400 |
| 鬼裤(黑炎) | 行灯裤(羊毛) | 任务十七完成后 | 450 |
| 鬼裤(诅咒) | 行灯裤(双鲤) | 任务十七完成后 | 450 |
| 鬼裤(漆黑) | 行灯裤(技师) | 任务十七完成后 | 450 |
| 铠裤 | くノ一裤 | 任务三十七完成后 | 800 |
| 晓の铠裤 | くノ一裤(紫) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 静寂の铠裤 | くノ一裤(朱) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 黑金の铠裤 | くノ一裤(苍) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 炎绿の铠裤 | くノ一裤(白虎) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 草稚の铠裤 | くノ一裤(艳雅) | 任务三十七完成后 | 800 |
| 南蛮战斗裤 | 南蛮犬足 | 通关后 | 隐藏裤装 |
| 南蛮战斗裤(绿) | 南蛮犬足(苍) | 通关后 | 隐藏裤装 |
| 南蛮战斗裤(迷) | 南蛮犬足(桃) | 通关后 | 隐藏裤装 |
| 南蛮战斗裤(紫) | 南蛮犬足(黑) | 通关后 | 隐藏裤装 |
| 南蛮战斗裤(苍) | 南蛮犬足(紫) | 通关后 | 隐藏裤装 |
| 南蛮战斗裤(缟) | 南蛮犬足(钢铁) | 通关后 | 隐藏裤装 |
| 无裤 | 无裤 | 未装备状态 | – |

## 脚部

| 男 | 女 | 开启条件 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 草履履き | 包带卷き | 最初即拥有 | – |
| 草履履き(白) | 包带卷き(紫) | 最初即拥有 | – |
| 草履履き(朱) | 包带卷き(朱) | 最初即拥有 | – |
| 草履履き(苍) | 纽卷き | 最初即拥有 | – |
| 包带卷き | 草履履き | 最初即可购入 | 150 |
| 包带卷き(茶) | 草履履き(腿当) | 最初即可购入 | 150 |
| 包带卷き(朱) | 草履履き(刺青) | 最初即可购入 | 150 |
| 包带卷き(苍) | 草履履き(白) | 最初即可购入 | 150 |
| 忍 当て | くノ一脚卷き | 任务九完成后 | 200 |
| 忍 当て(茶) | くノ一脚卷き(纽) | 任务九完成后 | 200 |
| 忍 当て(苍) | くノ一脚卷き(黑) | 任务九完成后 | 200 |
| 忍臑当て(朱) | くノ一脚卷き(紫) | 任务九完成后 | 200 |
| 脚半 | つつかけ | 任务十七完成后 | 200 |
| 脚半(朱) | つつかけ(苍) | 任务十七完成后 | 200 |
| 脚半(苍) | つつかけ(紫) | 任务十七完成后 | 200 |
| 脚半(白炎) | つつかけ(朱) | 任务十七完成后 | 200 |
| 铠臑当て | 装甲 | 任务二十七完成后 | 800 |
| 铠臑当て(朱) | 装甲(白) | 任务二十七完成后 | 800 |
| 铠臑当て(苍) | 装甲(苍) | 任务二十七完成后 | 800 |
| 铠臑当て(草稚) | 装甲(茶) | 任务二十七完成后 | 800 |
| 南蛮战斗靴 | 南蛮淑女靴 | 通关后 | 隐藏服装 |
| 南蛮战斗靴(迷) | 南蛮淑女靴(朱) | 通关后 | 隐藏服装 |
| 南蛮战斗靴(黑) | 南蛮淑女靴(白) | 通关后 | 隐藏服装 |
| 南蛮战斗靴(朱) | 南蛮淑女靴(茶) | 通关后 | 隐藏服装 |
| 赤脚 | 赤脚 | 未装备状态 | – |

## 装饰品

| 男女共通 | 开启条件 | 价格 |
|---|---|---|
| 般若面 | 任务二完成后 | 300 |
| 女面 | 任务二完成后 | 300 |
| 狐面 | 任务二完成后 | 300 |
| 天狗面 | 任务二完成后 | 300 |
| 假面 | 任务四完成后 | 300 |
| 卷物 | 任务四完成后 | 300 |
| 苦无 | 任务四完成后 | 320 |
| 银のかんざし | 任务四完成后 | 320 |
| 叶っぱ | 任务八完成后 | 64 |
| 风车 | 任务八完成后 | 160 |
| 眼带 | 任务八完成后 | 380 |
| 眼镜 | 任务八完成后 | 380 |
| 南蛮黑眼镜 | 通关后 | 隐藏服装 |
| 铁钵 | 任务十二完成后 | 350 |
| 钵卷(苍) | 最初即拥有 | – |
| 钵卷(朱) | 最初即拥有 | – |
| 钵卷(白) | 最初即拥有 | – |
| 面颊 | 任务十二完成后 | 350 |
| 半首 | 任务十二完成后 | 350 |
| 角付き半首 | 任务十二完成后 | 450 |
| 口髭 | 任务二十完成后 | 120 |
| 老人髭 | 任务二十完成后 | 120 |
| 墨流し | 最初即拥有 | – |
| 墨流し(朱) | 最初即拥有 | – |
| 墨流し(绀) | 最初即拥有 | – |
| 双龙墨流し | 任务二十完成后 | 500 |
| 双龙墨流し(黄) | 任务二十完成后 | 500 |
| 双龙墨流し(凡字) | 任务二十完成后 | 500 |
| 首卷き | 任务二十四完成后 | 500 |
| 勾玉 | 任务二十四完成后 | 240 |
| しゃれこうべ | 任务二十四完成后 | 240 |
| 大蛇 | 任务二十四完成后 | 1200 |
| 南蛮牛仔帽 | 通关后 | 隐藏服装 |
| 刀 | 任务二十八完成后 | 1200 |
| 番伞 | 任务二十八完成后 | 650 |
| 笠 | 任务二十八完成后 | 320 |
| 黑涂りの小弓 | 任务二十八完成后 | 550 |
| 雷风流 | 通关后 | 隐藏服装 |
| 巨大手里剑 | 任务三十二完成后 | 660 |
| 大巾 | とみ吉全员杀害后 | 隐藏服装 |
| 战国旗指物 | とみ吉全员杀害后 | 隐藏服装 |
| 兵粮袋 | 最初即拥有 | – |
| 葫芦 | 任务三十二完成后 | 350 |
| 铁镰 | 任务三十二完成后 | 350 |
| サイ | 任务三十二完成后 | 300 |
| 圆月手里剑 | 任务三十八完成后 | 300 |
| 角笛 | 任务三十八完成后 | 200 |
| 法螺贝 | 任务三十八完成后 | 200 |
| 铃 | 任务三十八完成后 | 200 |
| 数珠 | 任务四十二完成后 | 200 |
| 部队长の证 | 任务四十二完成后 | 550 |
| 钩爪 | 任务四十二完成后 | 650 |
| 装饰笼手 | 任务四十二完成后 | 650 |
| 虎大笼手 | 任务四十四完成后 | 2000 |
| 携带预备手里剑 | 任务四十四完成后 | 500 |
| 暗夜ノ鸦 | 任务四十四完成后 | 1600 |
| 极乐ガマ | 任务四十四完成后 | 1600 |
| キツネの耳 | とみ吉全员杀害后 | 隐藏服装 |
| キツネの尻尾 | とみ吉全员杀害后 | 隐藏服装 |
| 无装备 | 未装备状态 | – |

## 剑鞘

| 男女共通 | 开启条件 | 价格 |
|---|---|---|
| 黑涂りの鞘 | 最初即拥有 | – |
| 藤卷鞘 | 最初即拥有 | – |
| 装饰朱涂り鞘 | 任务九完成后 | 1000 |
| 装饰黑涂り鞘 | 任务九完成后 | 1000 |
| 象牙の鞘 | 任务十七完成后 | 1000 |
| 蛇革の鞘 | 任务十七完成后 | 1000 |
| 苍月小太刀鞘 | 任务二十七完成后 | 1500 |
| 变移拔刀霞鞘 | 任务二十七完成后 | 1500 |
| 龙卷き鞘 | 任务四十六完成后 | 2000 |
| 琵琶型仕入み鞘 | 任务四十六完成后 | 2000 |
| 热斗幢具(热狗) | とみ吉全员杀害后 | 隐藏服装 |




本攻略介绍了游戏中全部51关(含训练关)的攻略方法。

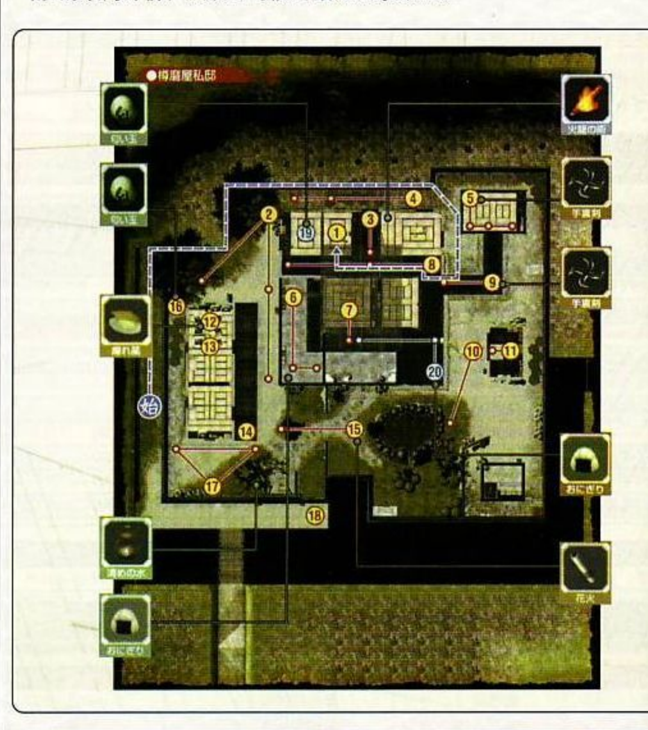
每关的攻略包括任务达成条件、敌人配置、任务说明以及关卡地图。

敌人配置一项中，每个敌人都有一个编号，与关卡地图中的编号一一对应。而关卡地图中的数字则代表了敌人的位置以及移动路线。敌人名字后面用"/"分隔可以入手的道具。

敌人配置一项中，同一种敌人可能会有不同种装备的形态，不同形态的敌人其强度也有所不同，需要注意。

敌人配置一项中，位于NPC编号之后的敌人属于增援，并不一定会出现。

关卡地图中标明了达成目标的最短行动路线，不过为了达成"忍术皆传"的最高评价，建议尽可能地增加忍杀数量。



## 地图标记说明

编号：敌人・NPC

地图中的编号代表敌人和NPC。如果该人物会移动，则在编号后会显示出移动路线，路线上的圆点则表示该人物会在这个地点停留。

不过请注意，地图中标记出来的只是各人物初期的基本位置和路线，当玩家触发事件或者引起人物注意的时候，他们可能会移动至别的地点或者变更行动路线。

紫色箭头虚线：过关最短路线

在大部分关卡中我们都会用紫色带箭头的虚线标记出达成过关条件的最安全、最迅速的行动路线。

不过请注意，当你追求"忍术皆传"或者"全忍杀"评价时，这条路线并不一定是最佳的选择。请根据游戏时积累的经验自行判断，当然，我们在攻略中会向你提示达成这些评价的一些要点和建议。

紫色"始""终"汉字：玩家初始位置・任务到达地点

紫色的汉字"始"代表玩家在该关卡中登场时的初始位置。而紫色的汉字"终"则表示一些需要玩家寻找目标或者到达特定位置时的任务地点。

忍具图像：在关卡中可以获得的忍具或道具

地图上的各个道具图标表示在该关卡中玩家可以获得的忍具或者道具。茶色外框的道具为玩家杀死敌人或者NPC时掉落的物品，蓝色外框的则是破坏场景中的建筑物或者物品才会出现的道具，绿色外框的是放置在场景中可以直接取得的物品。

此外，一些敌人在受到攻击时可能会使用"神命丹"等回复道具，在他们使用的过程中攻击他们也有可能中断他们的动作从而掉落物品

【任务】其ノ零

任务达成条件：到达目标地点

# 忍の试验




## 【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | 浪人(刀) |
| 2 | 浪人(刀) |
| 3 | 浪人(弓) |
| 4 | 浪人(弓) |
| 5 | 浪人(弓) |
| 6 | 浪人(刀)/清水 |
| 7 | 浪人(刀) |
| 8 | 浪人(弓) |
| 9 | 浪人(刀) |
| 10 | 浪人(刀) |
| 11 | 浪人(刀) |
| 12 | 浪人(刀) |
| 13 | 浪人(刀) |




## 任务说明

开始新游戏时或者在模式选择界面选择忍术指南时的训练关。本关的流程中，系统会提示基本的操作方法，可以通过实际操作来进行正式游戏前的演习。本关基本没有什么难点，沿着道路一路前进到达终点即可。完成此关后，基本的操作应当已经完全掌握了，下面要开始的就是真正的忍者生活了！




【任务】其ノ一

# 忍の道

任务达成条件：暗杀越后屋六兵卫



## 【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | 越后屋六兵卫 |
| 2 | 浪人(笠) |
| 3 | 浪人(刀) |
| 4 | 浪人(强) |
| 5 | 浪人(刀) |
| 6 | 浪人(弓) |
| 7 | 浪人(刀) |
| 8 | 浪人(刀) |
| 9 | 浪人(刀) |
| 10 | 浪人(提灯) |
| 11 | 浪人(枪)/麻痹团子 |
| 12 | 浪人(刀) |
| 13 | 浪人(提灯) |
| 14 | 浪人(刀) |
| 15 | 浪人(刀) |
| 16 | 浪人(刀) |
| 17 | 浪人(刀) |
| 18 | とみ吉/手里剑 |
| 19 | NPC丁稚/饭团 |
| 20 | 犬 |
| 21 | 浪人(刀) |

## 任务说明

因为院内有很多浪人在巡逻，所以如果要追求最短路线过关，则应当从围墙外的河道前进。越后屋在一个独立的小屋中行动，可以用幛子越进行忍杀，动手前最好先将附近的敌人清除掉。不过如果要达成忍术皆传的评价，光是打倒越后屋是不够的，还要尽量多的忍杀敌人才行。2、13、16、17和18这几个敌人都是单独行动的，很容易进行忍杀。



【任务】其ノ二

# 风が吹く前

任务达成条件：暗杀木村伊左卫门

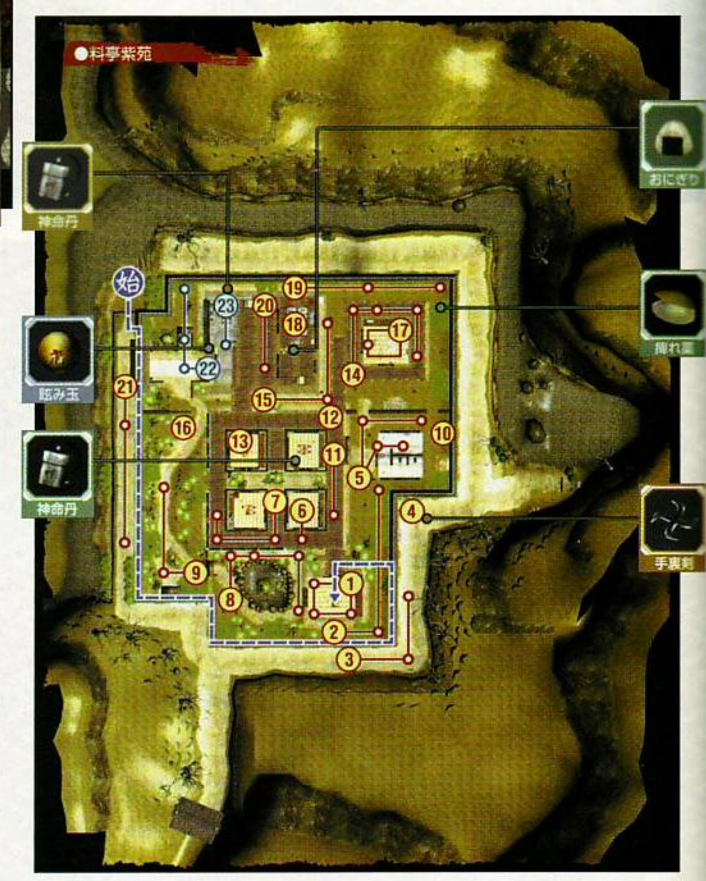
【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | 木村伊左卫门 |
| 2 | 浪人(刀) |
| 3 | 浪人(刀) |
| 4 | とみ吉/手里剑 |
| 5 | 浪人(刀) |
| 6 | ゴロツキ |
| 7 | ゴロツキ |
| 8 | ゴロツキ |
| 9 | 浪人(刀) |
| 10 | 浪人(刀) |
| 11 | ゴロツキ |
| 12 | 浪人(刀) |
| 13 | 浪人(刀) |
| 14 | 浪人(刀) |
| 15 | ゴロツキ |
| 16 | 浪人(刀) |
| 17 | 浪人(强) |
| 18 | 浪人(刀) |
| 19 | ゴロツキ |
| 20 | 浪人(刀) |
| 21 | ゴロツキ |
| 22 | NPC下女 |
| 23 | NPC下女/神命丹 |

## 任务说明

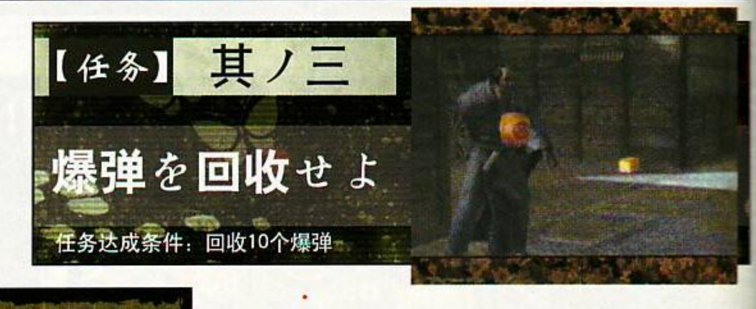
围墙内部敌人相当密集，追求安全和最速的话应当沿着外围的墙壁向木村伊左卫门所在地前进。围墙外的21、3和4号敌人很容易进行忍杀。而大将所在的小屋旁的2、8号敌人也是单人行动的，并不难解决。此后直接进入小屋忍杀大将也并不是难事，不过如果能解决掉小屋附近的6、7和11号敌人的话就更能确保大将战万无一失了。







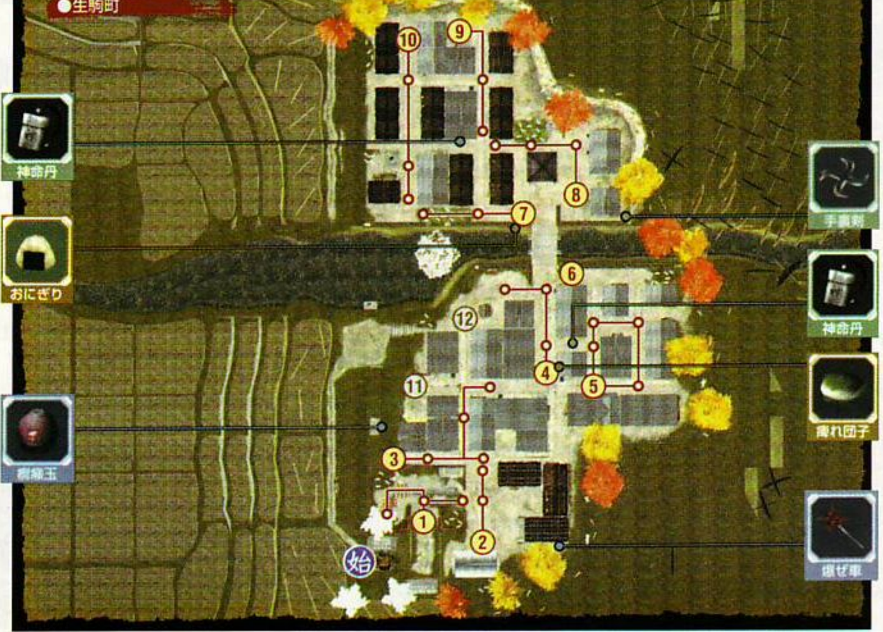


【任务】其ノ三

# 爆弾を回收せよ

任务达成条件：回收10个爆弹




## 任务说明

任务目标是回收关卡中的10个爆弹，爆弹的位置共有7种不同的方式，在任务开始时随机决定。因为爆弹的位置是直接显示在迷你地图上的，所以无需特别在意所谓的7种方式。本关中出现的全部都是敌人，而且他们基本上都是单独行动的，只要把握好时机就很容易将他们全部忍杀。建议在屋顶上进行移动，以便观察敌人的行动方式，再进行逐个击破。

【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | 浪人(刀) |
| 2 | ゴロツキ(提灯) |
| 3 | 浪人(提灯) |
| 4 | 浪人(笠)/麻痹团子 |
| 5 | 浪人(提灯) |
| 6 | ゴロツキ(笠) |
| 7 | とみ吉/饭团 |
| 8 | 浪人(强) |
| 9 | ゴロツキ |
| 10 | 浪人(枪) |
| 11 | ゴロツキ |
| 12 | 浪人(刀) |

## 【任务】其ノ四

# 情报收集

任务达成条件：搜索情报人员




### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 浪人(强) | 12 | ゴロツキ |
| 2 | 浪人(提灯) | 13 | ゴロツキ |
| 3 | ゴロツキ(笠) | 14 | 浪人(弓) |
| 4 | 浪人(提灯) | 15 | ゴロツキ/饭团 |
| 5 | 浪人(笠) | 16 | 浪人(刀) |
| 6 | 浪人(刀) | 17 | 浪人(刀) |
| 7 | 浪人(弓) | 18 | 浪人(刀) |
| 8 | ゴロツキ(提灯) | 19 | NPC町娘/神命丹 |
| 9 | ゴロツキ | 20 | NPC町娘 |
| 10 | とみ吉/鸡蛋 | 21 | NPC町娘 |
| 11 | 浪人(弓) | 22 | 猫 |
| | | 23 | 犬 |
| | | 24 | 浪人(刀) |
| | | 25 | ゴロツキ/饭团 |

### 任务说明

目标的情报人员在村外稻田旁的小屋处，按照图示的最短路线可以避过所有敌人直接完成任务。不过这样是无法达成忍术皆传的，必须忍杀更多敌兵才行。比较容易忍杀的是1、4、6、10和14这几个相对落单的敌人。村落内部的敌人比较密集，附近还有NPC村民在逡巡，必须仔细观察各个敌人的行动方式，趁其落单时再行出手，将敌人拘束至阴影处再忍杀是最安全的方式。





### 任务说明

任务目标是突破大桥到达对岸。相对于敌人密集的村子内部，渡河后翻上对岸的路线是最短也是最安全的选择。开始地点及大桥附近的敌人都是单独行动的，比较容易忍杀。如果选择从村子内部强行突破，则应当注意避免被村民以及狗发现。尤其是大桥前面那条路上有提灯的村民，他的视野较广，千万不要把他当作敌人误杀了。

## 【任务】其ノ五

# 大桥を抜ける

任务达成条件：到达目标地点








### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 浪人(刀) | 12 | 浪人(刀) |
| 2 | 浪人(提灯) | 13 | 用心棒 |
| 3 | とみ吉/鸡肉 | 14 | 浪人(刀) |
| 4 | 浪人(强) | 15 | 浪人(提灯) |
| 5 | 浪人(枪) | 16 | 浪人(刀) |
| 6 | ゴロツキ | 17 | ゴロツキ |
| 7 | 浪人(强) | 18 | ゴロツキ(提灯) |
| 8 | 浪人(提灯)/麻痹团子 | 19 | 用心棒 |
| 9 | 用心棒 | 20 | 浪人(枪) |
| 10 | ゴロツキ | 21 | ゴロツキ |
| 11 | 浪人(弓) | 22 | NPC町人(提灯) |
| | | 23 | NPC町娘/鸡蛋 |
| | | 24 | 猫 |
| | | 25 | 犬 |





# 【任务】其ノ六

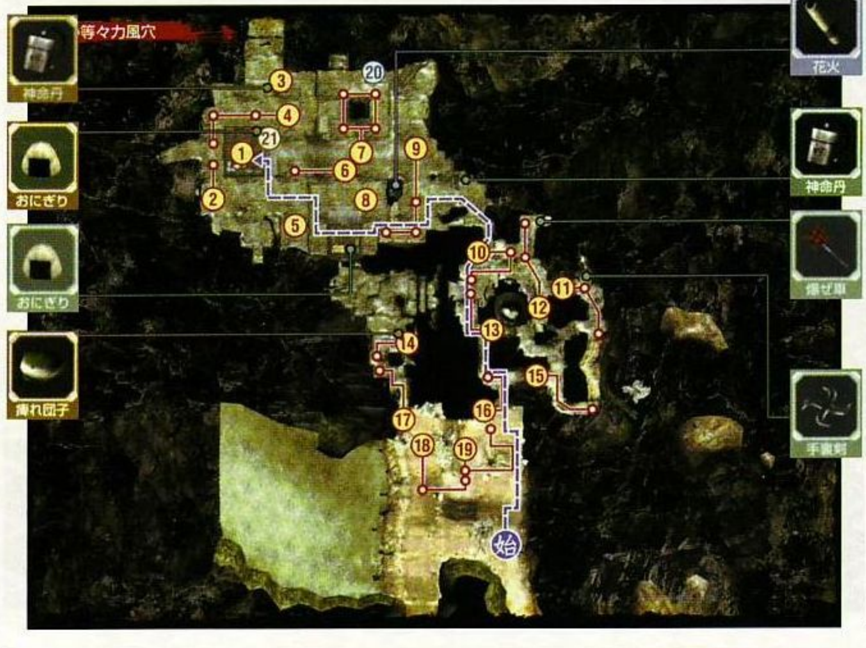
## 强欲商人を讨て

任务达成条件：暗杀丹波屋茂一



## 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 丹波屋茂一 | 10 | 浪人(强) |
| 2 | 浪人(笠) | 11 | 浪人(刀) |
| 3 | とみ吉/神命丹 | 12 | 浪人(刀) |
| 4 | 浪人(强) | 13 | 浪人(刀) |
| 5 | 浪人(枪) | 14 | 浪人(刀)/麻痹团子 |
| 6 | 浪人(枪) | 15 | 兵士(刀) |
| 7 | 浪人(提灯) | 16 | 兵士(刀) |
| 8 | 兵士(刀) | 17 | 浪人(刀) |
| 9 | 浪人(提灯) | 18 | 兵士(弓) |
| | | 19 | 浪人(刀) |
| | | 20 | 熊 |
| | | 21 | 浪人(枪)/饭团 |




## 任务说明

任务开始地点的广场上就有几名敌人，应当趁他们分散时单独进行忍杀。本关的地形中有悬崖，小心不要掉落下去。在有积水的地面行走时会发出更响的脚步声，应当利用翻滚接近敌人以避免敌人进入"听"状态。图示的最短路线也无法完全避免与敌人接触，所以应当步步为营，将阻路的敌人杀掉再继续前进。20号敌人是熊，攻击力十分强大，应当避免与其发生战斗。完成此任务后出现隐藏的任务七。





# 【任务】其ノ七

## 新式种子岛设计图を夺え

任务达成条件：夺取新式种子岛设计图

## 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 城武士(刀) | 12 | 下忍(刀)/手里剑 |
| 2 | 城武士(刀) | 13 | 武士(枪) |
| 3 | 城武士(刀) | 14 | 武士(提灯) |
| 4 | 女忍者/手里剑 | 15 | 城武士(刀) |
| 5 | 城武士(刀) | 16 | 武士(提灯) |
| 6 | 下忍(刀) | 17 | 城武士(刀) |
| 7 | 城武士(刀) | 18 | 武士(枪) |
| 8 | 城武士(刀) | 19 | 城武士(刀) |
| 9 | 城武士(枪)/饭团 | 20 | 武士(提灯) |
| 10 | 武士(枪) | 21 | 武士(提灯) |
| 11 | 武士(提灯) | 22 | 武士(枪) |
| | | 23 | とみ吉/迷眼粉 |
| | | 24 | NPC女中 |
| | | 25 | 马 |




## 任务说明

本关的城堡是由4层构成的巨大建筑物，而目的是到达城堡2楼深处设计图所在的地点。追求最速的话可以由护城河从外围绕过内部的敌人，然后利用钩绳直接爬上城堡的屋顶，从窗户进入二楼。这条最短路线只要忍杀两名敌人即可达成目标。实际上在城外巡逻的敌人大多数都是落单的，很容易进行忍杀，为了忍术皆传，尽可能多的忍杀吧！而城堡有地下的隐藏入口、一楼大门以及二三楼的窗户等多个入口，喜欢挑战的朋友可以尝试以不同的方法进行突破。




## 【任务】其ノ八

# 野良犬退治

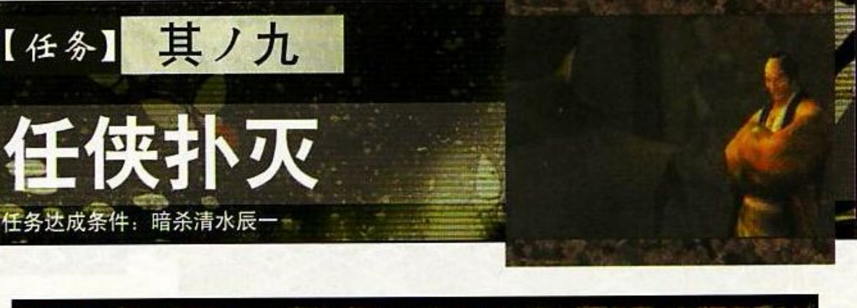
任务达成条件：暗杀音羽之十吉

### 【敌人配置】

| 编号 | 敌人 |
|---|---|
| 1 | 音羽之十吉 |
| 2 | ゴロツキ(笠) |
| 3 | ゴロツキ |
| 4 | 野盗(刀) |
| 5 | ゴロツキ |
| 6 | ゴロツキ |
| 7 | 狂信者 |
| 8 | 狂信者/迷眼粉 |
| 9 | 盗贼 |
| 10 | 狂信者/饭团 |
| 11 | 浪人(刀) |
| 12 | 盗贼 |
| 13 | 野盗(刀)/饭团 |
| 14 | とみ吉/麻痹药 |
| 15 | ゴロツキ |
| 16 | 盗贼 |
| 17 | 盗贼 |
| 18 | 野盗(刀) |
| 19 | 浪人(刀) |
| 20 | ゴロツキ |
| 21 | 盗贼 |
| 22 | 犬 |
| 23 | ゴロツキ |

### 任务说明

本关的最短路线选择从寺庙外前进，然后通过屋顶的秘道即可轻松到达大将所在的房间上方。需要注意的是，大将所在的屋子附近有两名巡逻者，因此如果要慎重观察他们三人的行动规律，找准时机对大将一击必杀。6、7、8、14、20、21这几个敌人比较容易落单，是获得忍术皆传的关键点。



## 【任务】其ノ九

# 任侠扑灭

任务达成条件：暗杀清水辰一

### 【敌人配置】

| 编号 | 敌人 |
|---|---|
| 1 | とみ吉/清水 |
| 2 | 浪人(刀) |
| 3 | ゴロツキ |
| 4 | 浪人(刀) |
| 5 | 浪人(刀)/饭团 |
| 6 | 浪人(强) |
| 7 | 浪人(枪) |
| 8 | 浪人(提灯) |
| 9 | 浪人(提灯) |
| 10 | 浪人(枪) |
| 11 | ゴロツキ |
| 12 | 浪人(强) |
| 13 | 浪人(笠) |
| 14 | ゴロツキ |
| 15 | ゴロツキ |
| 16 | 浪人(提灯) |
| 17 | 浪人(刀) |
| 18 | 浪人(弓) |
| 19 | 猫 |
| 20 | 犬 |
| 21 | 浪人(刀)/饭团 |

### 任务说明

虽然本关的任务达成条件是暗杀，但实际上只要玩家到达目标所在的小屋即可触发剧情，并不需要进行战斗。从外围前进的话难度并不是很高，不过需要注意本关的地形设置有无底洞、铃铛等多种陷阱，在前进的过程中需要十分小心。1、8、9、11和16这几个敌人的行动方式比较容易看破，将他们忍杀以赢得忍术皆传的评价吧！









# 【任务】其ノ十

## 破廉耻和尚を讨て

任务达成条件：暗杀住职临绝




### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 住职临绝 | 11 | 浪人(枪) |
| 2 | 浪人(强) | 12 | 浪人(笠) |
| 3 | 浪人(弓) | 13 | とみ吉/烟雾弹 |
| 4 | 浪人(弓) | 14 | 浪人(弓) |
| 5 | 浪人(提灯) | 15 | 狂信者 |
| 6 | 浪人(提灯) | 16 | 虚无僧(锡杖) |
| 7 | 浪人(强) | 17 | 狂信者 |
| 8 | 狂信者 | 18 | 浪人(笠) |
| 9 | 虚无僧(锡杖) | 19 | 狂信者 |
| 10 | 浪人(刀)/手里剑 | 20 | 浪人(刀) |
| | | 21 | NPC町娘/饭团 |
| | | 22 | 浪人(刀) |

### 任务说明

目标人物在地图南面的佛殿内，从外围前进的话路上并没有太多阻碍。不过，在大殿周围有3名敌人巡逻，必须先将他们解决才能够安全进入大殿之内。殿内的情况是临绝追着NPC村民围绕着大佛转圈。首先应该通过大门窥视殿内情形，等两人绕过大门时立刻开门进入，从背后迅速接近临绝将其忍杀。为了达到忍术皆传的标准，还应该尽量多解决一些落单的敌人。




# 【任务】其ノ十一

## 关所を突破せよ

任务达成条件：到达目标地点

### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 浪人(枪) | 9 | 浪人(刀) |
| 2 | 浪人(刀) | 10 | 浪人(提灯)/饭团 |
| 3 | 浪人(弓)/地雷 | 11 | 下忍(刀) |
| 4 | 女忍者/神命丹 | 12 | 女忍者 |
| 5 | 浪人(强) | 13 | とみ吉/臭气弹 |
| 6 | 浪人(提灯) | 14 | 浪人(弓)/手里剑 |
| 7 | 下忍(刀) | 15 | 浪人(强) |
| 8 | 浪人(弓) | 16 | 浪人(刀) |
| | | 17 | 狼 |
| | | 18 | 猫 |
| | | 19 | 熊 |

### 任务说明

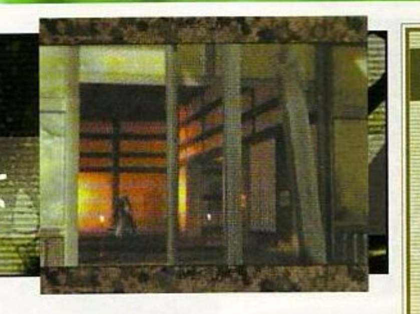
本关中的敌人不多，但是由于地形的关系，不少敌人的位置都相当接近，如果不摸清楚他们的行动规律就贸然下手，则很有可能被其他敌人发现。目标地点关所的围墙外有攻击性动物狼和熊，尽量不要招惹的好。需要注意3号敌人身上带有地雷，如果将其打倒的话，地雷会自己爆炸，从而引起附近敌人的警觉。

卷首特稿 特别企划 经典巡礼 典藏攻略 极限研究

## 【任务】其ノ十二

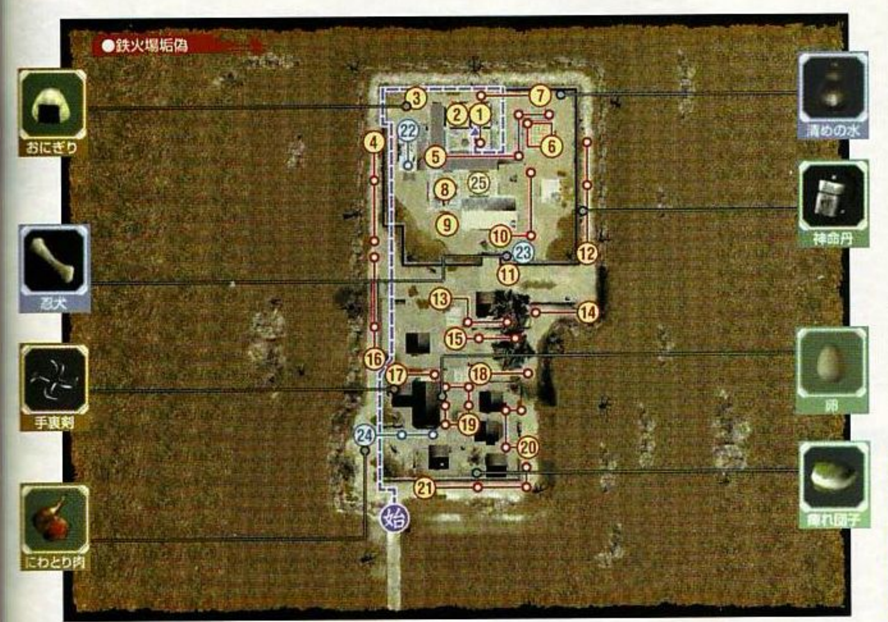
# 不逞役人を成敗せよ

任务达成条件：暗杀伊藤忠胜



### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 伊藤忠胜 | 12 | ゴロツキ(提灯) |
| 2 | ゴロツキ | 13 | 浪人(弓) |
| 3 | とみ吉/饭团 | 14 | 浪人(刀) |
| 4 | ゴロツキ | 15 | ゴロツキ(提灯) |
| 5 | 武士(刀) | 16 | ゴロツキ |
| 6 | 用心棒 | 17 | ゴロツキ(笠)/手里剑 |
| 7 | 浪人(强) | 18 | ゴロツキ |
| 8 | 浪人(刀) | 19 | ゴロツキ(提灯) |
| 9 | 浪人(弓) | 20 | 浪人(弓) |
| 10 | 浪人(刀) | 21 | 浪人(弓) |
| 11 | 浪人(枪) | 22 | 下女 |
| | | 23 | 犬 |
| | | 24 | 鸡/鸡肉 |
| | | 25 | ゴロツキ |




### 任务说明

按照图示的最短路线沿地图左边一路北上，很快就能到达目标人物所在的位置。大将附近的几个敌人基本都是落单的，最好先将他们解决掉再去单挑大将。大将位于房间的深处，背对大门的时间非常短，一旦错过机会马上就会被发觉。所以一定要确认清楚其行动规律，然后果断地下手。







## 【任务】其ノ十三

# 浪人目录夺取命令

任务达成条件：夺取浪人目录

### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 武士(枪) | 12 | 浪人(强) |
| 2 | 武士(刀) | 13 | 浪人(提灯) |
| 3 | 武士(刀) | 14 | 武士(枪) |
| 4 | 武士(枪) | 15 | 浪人(刀) |
| 5 | 武士(提灯) | 16 | 武士(弓) |
| 6 | 武士(刀) | 17 | 武士(刀) |
| 7 | 武士(枪) | 18 | 浪人(刀)/手里剑 |
| 8 | 武士(提灯) | 19 | 浪人(刀)/真似笛 |
| 9 | 下忍(刀) | 20 | 浪人(提灯) |
| 10 | とみ吉/烟雾弹 | 21 | 武士(枪) |
| 11 | 武士(刀) | 22 | 下女 |
| | | 23 | 马 |
| | | 24 | 马 |

### 任务说明

本关的目的是到达目标的浪人目录所在的房间。只要按照图示的最短路线，从围墙上一路前进很容易就可以到达该地点。房间中虽然有1号敌人，但是他会不时背向门口，所以很容易把握机会。不过本关的10号敌人とみ吉位于地图中部，房间周围还有NPC和下忍在行动，比起其他关来比较难以找到机会。








## 【任务】其ノ十四

### 极恶商人を成败せよ

任务达成条件：暗杀大黑屋杜藏





### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 大黑屋杜藏 | 12 | 浪人(刀) |
| 2 | 浪人(弓) | 13 | 浪人(弓) |
| 3 | 用心棒 | 14 | 浪人(提灯) |
| 4 | 浪人(刀) | 15 | 浪人(枪)/鸡蛋 |
| 5 | 浪人(刀) | 16 | 浪人(提灯) |
| 6 | 浪人(强) | 17 | 浪人(刀) |
| 7 | 浪人(提灯)/鸡肉 | 18 | 浪人(刀) |
| 8 | とみ吉/鸡蛋 | 19 | 浪人(刀) |
| 9 | 浪人(刀) | 20 | 浪人(枪) |
| 10 | 浪人(刀) | 21 | 下女/鸡肉 |
| 11 | 浪人(刀) | 22 | 犬 |
| | | 23 | 鸡/鸡肉 |
| | | 24 | 鸡/鸡肉 |




### 任务说明

从开始位置爬上屋顶，一路向目标所在地前进，因为无人阻拦，所以可以轻松且快速地接近目标。不过，大黑屋所在的小屋周围有不少敌人，不将他们解决掉的话，很难安心地对付大将。初始地点附近有两只鸡，将它们杀死后必能得到鸡肉，虽然只能在本关内使用，但是可以用来以防万一。

## 任务 其ノ十五

### 极奥屋敷へ侵入せよ

任务达成条件：暗杀美弥琵阿方

### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 美弥琵阿方 | 10 | 大奥女中 |
| 2 | 大奥女中 | 11 | 大奥女中 |
| 3 | 女上忍/手里剑 | 12 | 女忍者 |
| 4 | 女忍者 | 13 | 大奥女中/麻痹药 |
| 5 | 大奥女中 | 14 | 大奥女中 |
| 6 | 大奥女中 | 15 | 女忍者 |
| 7 | 女忍者 | 16 | 女上忍/手里剑 |
| 8 | 女上忍/手里剑 | 17 | とみ吉/变身术 |
| 9 | 大奥女中 | 18 | 女忍者 |
| | | 19 | 女中 |
| | | 20 | 马 |




### 任务说明

本关最主要的舞台是巨大的官邸，大部分敌人都在官邸内部。所以如果从围墙或者屋顶上前进的话就会相当轻松。目标人物位于独立的小屋内，周围并没有很多敌人，所以非常容易忍杀。即使要达成忍术皆传，玩家也不必非要侵入官邸内部，将官邸周围落单的敌人解决掉就已经足够了。





## 【任务】其ノ十六

# 越后屋追走剧

任务达成条件：追踪越后屋平助



## 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 越后屋平助 | 8 | 浪人(枪) |
| 2 | 浪人(刀) | 9 | とみ吉／隐身术 |
| 3 | 浪人(强) | 10 | NPC町人 |
| 4 | 浪人(弓) | 11 | NPC町人 |
| 5 | ゴロツキ | 12 | NPC町娘 |
| 6 | 浪人(提灯) | 13 | NPC町人 |
| 7 | ゴロツキ | 14 | NPC町人 |
| | | 15 | 鸡／鸡肉 |
| | | 16 | 犬 |




## 任务说明

这是本作中唯一一个追踪任务。任务的要求是追踪平助，直到他抵达目的地。跟踪平助时，如果与他相距的距离太远系统就会开始计时，在25秒内如果不能将距离拉近至一定程度则会被判定为任务失败。但是，如果玩家与平助的距离过于接近而被他发现也会导致任务失败。平助会按照预定路线在街道上行走，不时会停下来查看周围的情况。关卡地图中所示的最短路线即是最佳的追踪路线，不过需要玩家尽量在屋顶前进以躲避平助和街道四处NPC的视线。追踪本身并不太困难，不过如果要达成忍术皆传，玩家至少还要忍杀五六个人才行。





## 【任务】其ノ十七

# 白昼の船上战

任务达成条件：忍杀越后屋平助

## 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 越后屋平助 | 10 | 浪人(刀) |
| 2 | 荷兰用心棒(人妖) | 11 | 浪人(枪)／神命丹 |
| 3 | 浪人(强) | 12 | 浪人(刀) |
| 4 | 用心棒 | 13 | 浪人(刀) |
| 5 | とみ吉／忍犬 | 14 | 浪人(刀) |
| 6 | 浪人(刀) | 15 | 浪人(枪) |
| 7 | 荷兰用心棒(正常)／鸡肉 | 16 | 浪人(枪) |
| 8 | 浪人(刀) | 17 | 浪人(枪) |
| 9 | 浪人(刀) | 18 | 浪人(刀) |
| | | 19 | 浪人(刀) |
| | | 20 | NPC丁稚／鸡肉 |
| | | 21 | 犬 |

## 任务说明

从水路前往目标人物所在的船只是十分安全的，但是需要注意船只附近有2、3号敌人在巡逻，需要先把他们解决掉。不过附近高处的平台上还有4号敌人和20号的NPC，需要小心被他们发现。到达船只以后发生剧情，会发生与神秘忍者的强制战斗。因为这场战斗是不可避免的，所以在开始任务前应该尽量多装备一些战斗用的忍具以及奥义来强化自己的能力。







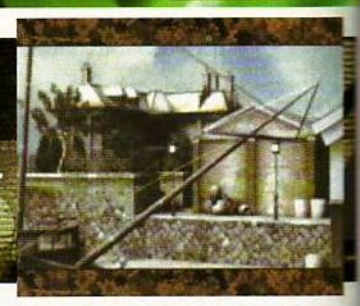
## 【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 アネスト・タダーリ | 12 浪人(刀) |
| 2 ゴロツキ | 13 ゴロツキ |
| 3 ゴロツキ | 14 荷兰用心棒(正常) |
| 4 浪人(枪) | 15 浪人(弓)/迷眼粉 |
| 5 浪人(刀) | 16 浪人(刀) |
| 6 荷兰用心棒(人妖)/鸡肉 | 17 浪人(枪) |
| 7 浪人(弓) | 18 浪人(刀) |
| 8 浪人(刀) | 19 浪人(枪) |
| 9 浪人(刀) | 20 浪人(枪) |
| 10 荷兰用心棒(正常) | 21 浪人(枪) |
| 11 とみ吉/麻痹药 | 22 ゴロツキ |
| | 23 浪人(刀) |
| | 24 NPC町娘/神命丹 |

## 【任务】其ノ十八

# 南蛮人を排除せよ

任务达成条件：暗杀アネスト・タダーリ



## 任务说明

和任务十七的地图一样，这次的目标人物位于洋房的屋檐下。最短路线依旧是从海中前进。大将的战斗方式比较特别，体力也比较多，最好直接将其忍杀。不过为了达成忍术皆传的条件，一定要在忍杀大将前多杀一些杂兵才行。实际上本关所有的敌人基本上都有明显的落单时刻，所以即使要将他们全部忍杀也不是什么特别难的事情。





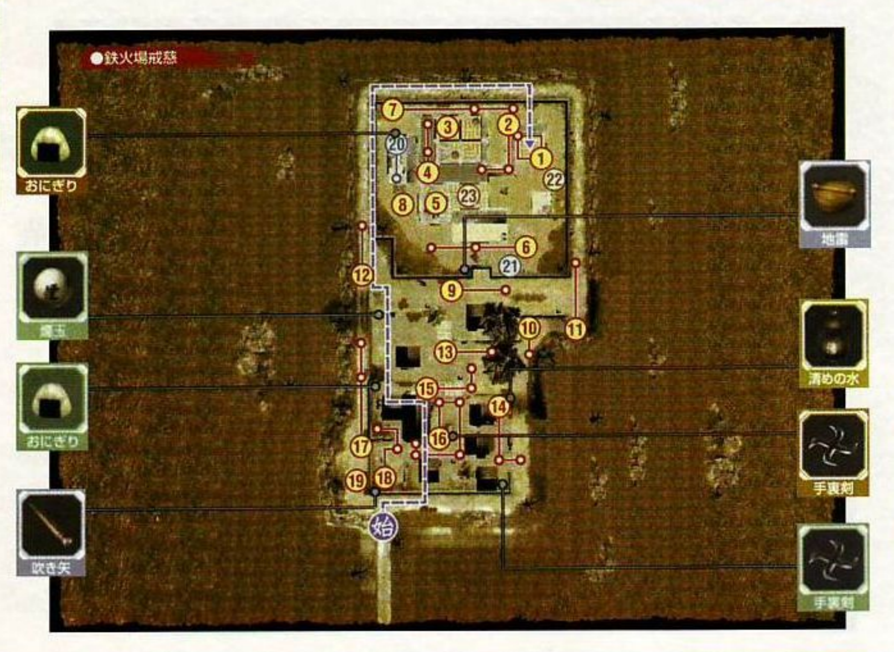



## 【任务】其ノ十九

# 破戒僧を討て

任务达成条件：暗杀住职轰圈






## 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 住职轰圈 | 12 | 盗贼 |
| 2 | 浪人(刀) | 13 | 浪人(枪) |
| 3 | ゴロツキ(笠) | 14 | とみ吉/清水 |
| 4 | 盗贼 | 15 | ゴロツキ |
| 5 | ゴロツキ | 16 | ゴロツキ(提灯)/手里剑 |
| 6 | ゴロツキ | 17 | ゴロツキ(提灯) |
| 7 | 浪人(刀) | 18 | 野盗(刀) |
| 8 | 浪人(枪) | 19 | 浪人(笠) |
| 9 | ゴロツキ | 20 | NPC下女/饭团 |
| 10 | 浪人(弓) | 21 | 犬 |
| 11 | 野盗(刀) | 22 | 浪人(刀) |
| | | 23 | ゴロツキ |

## 任务说明

同一地图之前已经进行过两个任务了，因此最短路线也大同小异——从地图的边缘直奔目的地。需要注意初始位置的19号敌人，如果被他发现的话，他会召唤来22和23号增援，那样的话就会使得忍杀大将变得稍微困难一点了。



| 【敌人配置】 | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 上忍 | 10 | 毒忍者 |
| 2 | 下忍(刀) | 11 | 上忍 |
| 3 | 女忍者/手里剑 | 12 | 浪人(刀) |
| 4 | 下忍(爪) | 13 | 女忍者/手里剑 |
| 5 | 下忍(刀) | 14 | 下忍(爪) |
| 6 | 下忍(刀) | 15 | 下忍(刀) |
| 7 | 女上忍/手里剑 | 16 | 下忍(刀) |
| 8 | 毒忍者 | 17 | とみ吉/忍犬 |
| 9 | 下忍(爪) | 18 | 女上忍/手里剑 |
| | | 19 | 毒忍者 |
| | | 20 | 上忍 |

## 【任务】其ノ二十

# 口封じ

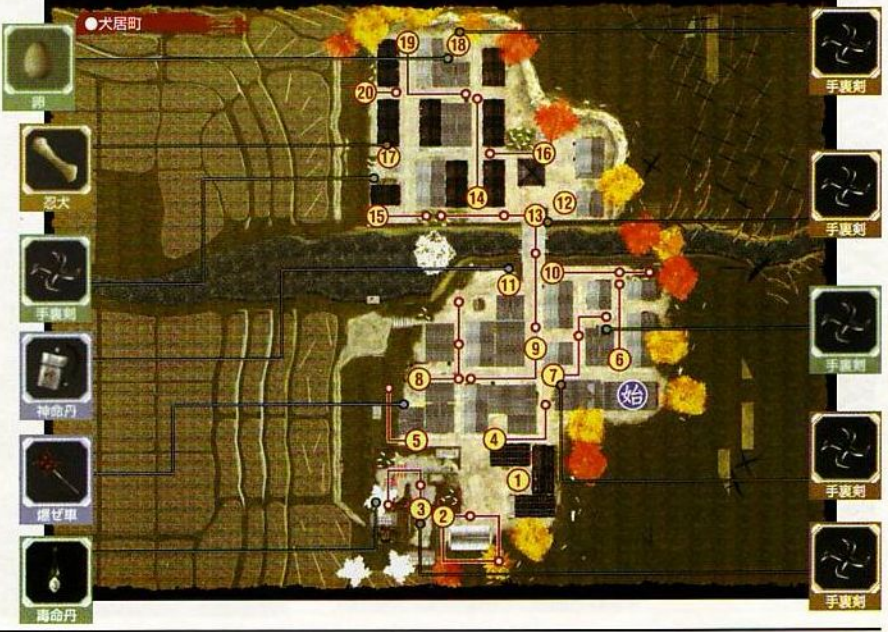
任务达成条件：敌全灭



## 任务说明

没有时间限制，惟一的要求就是杀死全部敌人。本关中绝大多数敌人都是忍者，比普通的浪人有更高的警觉性。本关的毒忍者是下忍的强化版，受到他们的攻击会陷入"毒"状态。虽然不是致命伤害，但是会一直伤血，所以对自己忍杀技术没信心的话最好带一些毒命丹。






## 【任务】其ノ二十一

# 机密文书を夺え

任务达成条件：夺还机密文书

| 【敌人配置】 | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 女上忍/手里剑 | 9 | 大奥女中 |
| 2 | 大奥女中 | 10 | 大奥女中 |
| 3 | 大奥女中 | 11 | 女忍者/手里剑 |
| 4 | とみ吉/麻痹药 | 12 | NPC女中 |
| 5 | 大奥女中 | 13 | 女中 |
| 6 | 大奥女中 | 14 | 女中/臭气弹 |
| 7 | 大奥女中 | 15 | 女中/神命丹 |
| 8 | 女忍者/手里剑 | 16 | 女中 |
| | | 17 | 女中 |
| | | 18 | 马 |
| | | 19 | 马 |




## 任务说明

这张地图之前已经来过，而且目标地点和之前大将的所在地相同，所以完全可以走相同的路线，从围墙或者屋顶前进都没有问题。不过比较麻烦的一点是，本关中敌人数量并不是太多，但各处都有NPC存在，所以要想忍杀更多的敌人一定要在NPC看不到的地方进行。







## 【敌人配置】

| 编号 | 敌人 | 编号 | 敌人 |
|---|---|---|---|
| 1 | 浪人(刀) | 10 | 用心棒 |
| 2 | 浪人(强) | 11 | 浪人(弓) |
| 3 | 浪人(枪)/烟雾弹 | 12 | 浪人(枪) |
| 4 | 浪人(刀) | 13 | 用心棒/神命丹 |
| 5 | 浪人(刀) | 14 | 浪人(强) |
| 6 | 浪人(刀) | 15 | 浪人(强) |
| 7 | 浪人(枪) | 16 | 浪人(刀) |
| 8 | ゴロツキ | 17 | 浪人(刀) |
| 9 | とみ吉/麻痹团子 | 18 | ゴロツキ |
|  |  | 19 | NPC丁稚/迷眼粉 |
|  |  | 20 | 猫 |
|  |  | 21 | 犬 |

## 【任务】其ノ二十二

# 人质救出

任务达成条件：救出町娘

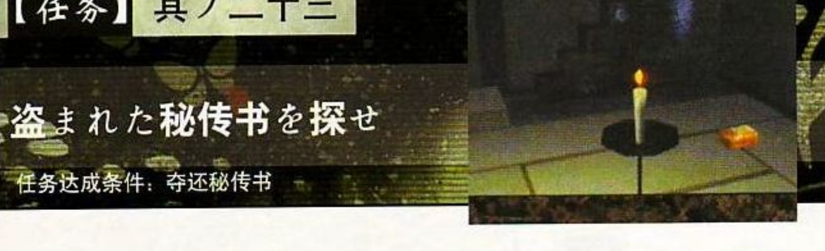





## 任务说明

本关的目标是到达目标所在的仓库以触发解救人质的情节。在目标地点附近有多名敌人在巡逻，应当趁他们落单的时候进行忍杀。如果想要达成忍术皆传，地图南方大街上的几名敌人是很容易忍杀的，不应该放过。






## 【敌人配置】

| 编号 | 敌人 | 编号 | 敌人 |
|---|---|---|---|
| 1 | 浪人(刀) | 12 | 浪人(弓) |
| 2 | 浪人(强) | 13 | 浪人(刀) |
| 3 | 浪人(刀)/神命丹 | 14 | ゴロツキ |
| 4 | 浪人(枪) | 15 | ゴロツキ |
| 5 | とみ吉/臭气弹 | 16 | ゴロツキ |
| 6 | 浪人(刀) | 17 | 浪人(刀)/麻痹团子 |
| 7 | 浪人(笠) | 18 | 浪人(刀) |
| 8 | 浪人(刀) | 19 | 浪人(刀) |
| 9 | ゴロツキ(笠) | 20 | ゴロツキ |
| 10 | 浪人(刀) | 21 | NPC町娘 |
| 11 | 浪人(刀) | 22 | NPC町娘 |
|  |  | 23 | 鸡/鸡肉 |
|  |  | 24 | 浪人(枪) |
|  |  | 25 | 浪人(枪) |




## 任务说明

对于这张地图玩家应该已经很熟悉了，这次任务的目标位于左上角的独立小屋中，玩家只要抵达小屋即可。最短路线依然是避开人群从水田方面侵入大屋。但是为了达成忍术皆传还必须忍杀更多的敌人才行。本关中敌人分布得相当密集，一旦不小心被发现很可能就会遭到大量敌人围攻。但是相信经过二十多关的训练，玩家的技术已经得到了足够的磨练。足够谨慎的话，即使将敌人全部忍杀应该也不在话下。

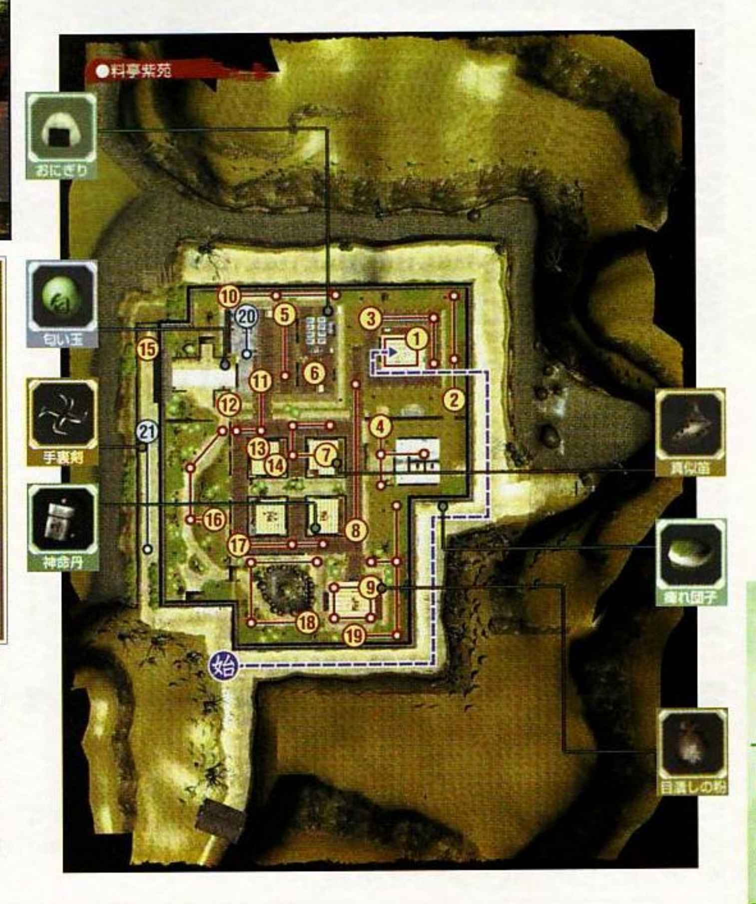




## 【任务】其ノ二十四

# 女将の正体を暴け

任务达成条件：暗杀密探阿岩




### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 密探阿岩 | 10 | 浪人（刀） |
| 2 | 浪人（提灯） | 11 | 浪人（刀） |
| 3 | 浪人（刀） | 12 | 浪人（枪） |
| 4 | 浪人（刀） | 13 | 浪人（刀） |
| 5 | 浪人（刀） | 14 | 浪人（刀） |
| 6 | 用心棒 | 15 | 浪人（枪） |
| 7 | とみ吉／真似笛 | 16 | 浪人（刀） |
| 8 | 浪人（刀） | 17 | 浪人（枪） |
| 9 | 浪人（强）／迷眼粉 | 18 | 浪人（刀） |
| | | 19 | 浪人（提灯） |
| | | 20 | NPC下女 |
| | | 21 | NPC下女／手里剑 |

### 任务说明

目标人物所在的位置离其他敌人很远，周围只有两名敌人，进行忍杀十分方便。不过本关的とみ吉位于大屋之中，附近的房间内有两名敌人，周围还有人巡逻。因此在对付他的时候要随时注意周围的情况，千万不要惊动了别人。11、13、14这3个敌人会围坐在一起，可以进行连续忍杀，有胆量又想获得高得分的朋友可以去挑战一下。

### 任务说明

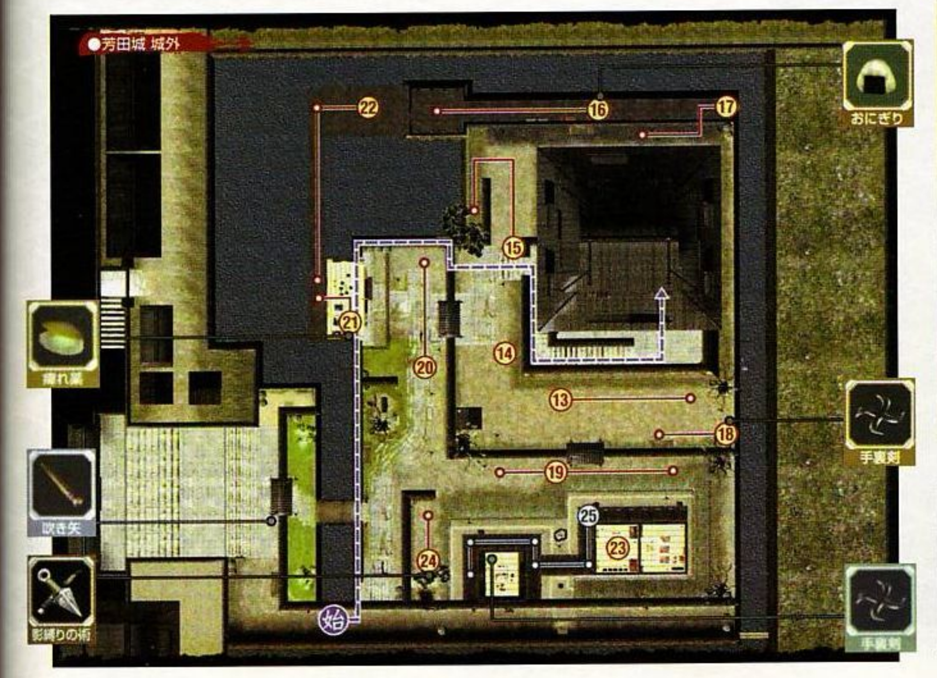
目标人物位于城堡最上层。由于地图和任务七完全一样，所以依然可以从屋顶经由窗子对大将进行忍杀。本关的地图虽然很大而且很复杂，但是大部分敌人的位置都很分散，一个一个进行忍杀并不困难。因此要达成忍术皆传的评价是比较轻松的！



## 【任务】其ノ二十五

# 重臣暗杀计划

任务达成条件：暗杀芳田宽兵卫






### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 芳田宽兵卫 | 12 | 女忍者 |
| 2 | 城武士（刀） | 13 | 下忍（爪） |
| 3 | 城武士（刀）／手里剑 | 14 | 武士（提灯） |
| 4 | 城武士（刀） | 15 | 武士（铳） |
| 5 | 城武士（刀） | 16 | 武士（提灯）／饭团 |
| 6 | 城武士（枪） | 17 | 武士（提灯） |
| 7 | 下忍（爪） | 18 | 女忍者／手里剑 |
| 8 | 女忍者 | 19 | 武士（铳） |
| 9 | 下忍（爪） | 20 | 女忍者 |
| 10 | 女忍者 | 21 | 城武士（刀）／麻痹团子 |
| 11 | 女忍者 | 22 | 女忍者 |
| | | 23 | 武士（刀） |
| | | 24 | とみ吉／影缚术 |
| | | 25 | NPC女中 |








## 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 下忍(刀) | 10 | 浪人(刀) |
| 2 | とみ吉/鸡蛋 | 11 | 下忍(刀) |
| 3 | 浪人(强) | 12 | 浪人(刀) |
| 4 | 浪人(枪) | 13 | 浪人(强) |
| 5 | 浪人(强 ) | 14 | 女忍者 |
| 6 | 下忍(笠) | 15 | 浪人(枪) |
| 7 | 浪人(弓) | 16 | 浪人(笠) |
| 8 | 女忍者/手里剑 | 17 | 浪人(提灯) |
| 9 | 浪人(提灯) | 18 | 猫 |
| | | 19 | 下忍(刀) |
| | | 20 | 浪人(刀) |




和之前关所突破一样的地图，敌人的配置也一样密集。开始位置的15、16、17这3个敌人相对比较接近，在忍杀的时候一定要确认不会被另外的人看到，最好先将他们拘束至隐蔽之处再实施忍杀。桥对岸的敌人位置相对分散，追求忍术皆传的话在这里下手比较稳妥。







## 【任务】其ノ二十七

# 歪んだ夜

任务达成条件：暗杀密探纱江

## 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 密探纱江 | 11 | 浪人(刀) |
| 2 | とみ吉/麻痹团子 | 12 | 浪人(强)/麻痹药 |
| 3 | 浪人(刀) | 13 | 浪人(刀) |
| 4 | 浪人(刀) | 14 | 浪人(刀) |
| 5 | 浪人(刀) | 15 | 浪人(刀) |
| 6 | 浪人(刀) | 16 | 用心棒 |
| 7 | 浪人(刀) | 17 | 浪人(刀) |
| 8 | 浪人(刀) | 18 | 浪人(刀) |
| 9 | 浪人(刀) | 19 | 浪人(强) |
| 10 | 浪人(刀) | 20 | 浪人(刀) |
| | | 21 | 下女/饭团 |
| | | 22 | 下女 |

## 任务说明

目标人物位于地图右下角的小独房内，从围墙外面很快就可以安全抵达。小屋周围的那些敌人应该清除掉，这样才不会影响对大将的忍杀。对于追求忍术皆传或者完全忍杀的玩家来说，地图中央4个小屋里敌人略微显得密集。不过只要把握好各个敌人的巡逻路线，在其他敌人的视线死角单独进行忍杀也是完全可能的。



## 【任务】其ノ二十八

# 忍头を讨て

任务达成条件：暗杀忍头军藏

### 【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | 忍头军藏 |
| 2 | 用心棒 |
| 3 | 浪人(强) |
| 4 | 浪人(枪) |
| 5 | とみ吉/烟雾弹 |
| 6 | 浪人(刀) |
| 7 | 浪人(枪) |
| 8 | 浪人(笠) |
| 9 | 浪人(弓) |
| 10 | 虚无僧(空手) |
| 11 | 浪人(强)/清水 |
| 12 | 用心棒 |
| 13 | 浪人(枪) |
| 14 | 浪人(弓) |
| 15 | 浪人(弓) |
| 16 | 浪人(强) |
| 17 | 浪人(刀) |
| 18 | 浪人(强) |
| 19 | 虚无僧(空手)/变身术 |
| 20 | NPC町民/饭团 |
| 21 | 犬 |
| 22 | 浪人(刀) |

### 任务说明

又是熟悉的寺庙关。这次的初始地点在庙前的空地，目标所在的地点是庙后的禅房，一路攀爬围墙前进即可。大将附近敌人比较分散，所以忍杀起来并不困难，只要注意一下3号敌人的动向即可。全忍杀的话只要稍微注意一下佛殿附近比较接近的12、13和16号敌人即可，尽量不要让他们引来其他敌人。







## 【任务】其ノ二十九

# 俗武商人を抹杀せよ

任务达成条件：暗杀樽磨屋渊助

### 【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | 樽磨屋渊助 |
| 2 | 浪人(强) |
| 3 | 浪人(刀) |
| 4 | 浪人(强) |
| 5 | 上忍(手里剑) |
| 6 | 浪人(刀) |
| 7 | 浪人(枪) |
| 8 | 浪人(强) |
| 9 | 下忍(爪)/手里剑 |
| 10 | 浪人(刀) |
| 11 | 浪人(枪) |
| 12 | 浪人(刀)/麻痹团子 |
| 13 | 浪人(刀) |
| 14 | 浪人(枪) |
| 15 | 浪人(提灯)/烟火 |
| 16 | とみ吉/臭气弹 |
| 17 | 浪人(刀) |
| 18 | 浪人(刀) |
| 19 | 下女/臭气弹 |
| 20 | 下女/饭团 |

### 任务说明

按照图示的最短路线从围墙上前进的话，路上只要忍杀掉8、9两名敌人即可直接来到大将附近。本关中大部分敌人都是单独行动的，所以忍杀起来并没有太大难度。只有初始地点附近屋内的12、13号敌人，其中13号会反复进行把12号从睡眠状态唤醒的动作。把握好时机可以对两人进行连续忍杀。

【任务】其ノ三十

# 爆弾を回收せよ

任务达成条件：回收10枚爆弹



## 【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | 浪人(强) |
| 2 | 浪人(枪) |
| 3 | 荷兰用心棒(人妖)/真似笛 |
| 4 | 浪人(刀) |
| 5 | 浪人(提灯) |
| 6 | 荷兰用心棒(正常) |
| 7 | とみ吉/麻痹药 |
| 8 | 浪人(刀) |
| 9 | 用心棒 |
| 10 | 浪人(刀)/饭团 |
| 11 | 浪人(提灯) |
| 12 | NPC丁稚 |
| 13 | 熊 |
| 14 | 犬 |




## 任务说明

和之前的类似关卡一样，爆弹虽然会在任务开始的时候随机变化分布方式，但是因为在小地图上会直接表示出来，所以并不需要特别去记忆。在回收爆弹的同时，还应该尽可能多地忍杀敌人以获得高评价。13号敌人是熊，因为它所在的位置附近可能会有爆弹需要回收，所以应当特别注意不要被它发现，因为它将是一个非常难以应付的敌人。



## 【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | 山彦之舍丸 |
| 2 | 盗贼 |
| 3 | 盗贼 |
| 4 | ゴロツキ |
| 5 | 盗贼 |
| 6 | ゴロツキ(笠)/变身术 |
| 7 | ゴロツキ |
| 8 | ゴロツキ |
| 9 | ゴロツキ |
| 10 | 野盗(刀) |
| 11 | 浪人(枪) |
| 12 | 野盗(刀)/饭团 |
| 13 | 浪人(刀) |
| 14 | 浪人(刀)/麻痹团子 |
| 15 | 盗贼 |
| 16 | 野盗(刀) |
| 17 | 浪人(弓) |
| 18 | とみ吉/鸡蛋 |
| 19 | 浪人(刀) |
| 20 | 野盗(刀) |
| 21 | 野盗(刀) |
| 22 | NPC町人 |
| 23 | 鸡/鸡肉 |
| 24 | 犬 |
| 25 | ゴロツキ |

## 任务说明

这张地图玩家应该十分熟悉了。虽然本关的敌人依然十分密集，但是从田地方向绕行的话却可以完全不与任何敌人接触直接来到大将所在的独立小屋。想要全忍杀的玩家除了要注意敌人的动向外，还应当注意22号村民、23号的鸡以及24号的狗。尤其是23号的鸡，它的叫声可能会引来附近的敌人，可以考虑用忍具从远距离直接将它杀死。





【任务】其ノ三十一

# 盗贼退治

任务达成条件：暗杀山彦之舍丸



【任务】其ノ三十二

# 捕虏夺还

任务达成条件：救出密探松吉



## 任务说明

又是这个复杂的山洞地图，虽然最短路线和前一次相差无几，但是由于这次任务中敌人更加密集，所以即使走这条最短路线也必定要杀死几个敌人才能安全前进。需要注意的是，后半部分地形比较开阔，3、5、6这几个敌人很多时间都是互相联系着的，要将他们全部解决略有难度。

### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 浪人(枪) | 10 | 兵士(铳) |
| 2 | 浪人(刀) | 11 | 浪人(刀) |
| 3 | 浪人(强) | 12 | とみ吉／忍犬 |
| 4 | 浪人(弓)／烟火 | 13 | 兵士(刀)／迷眼粉 |
| 5 | 浪人(笠) | 14 | 兵士(刀) |
| 6 | 浪人(刀) | 15 | 兵士(刀) |
| 7 | 浪人(提灯) | 16 | 浪人(刀) |
| 8 | 浪人(枪) | 17 | 兵士(刀) |
| 9 | 浪人(提灯) | 18 | 兵士(刀) |
| | | 19 | 猫 |
| | | 20 | 浪人(刀) |







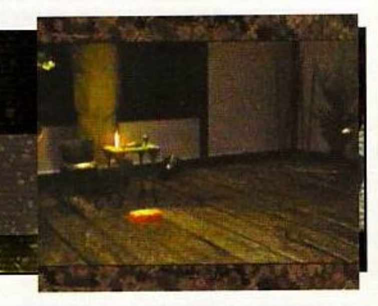

## 任务说明

敌人以兵士居多，能力比普通的浪人要强一些。前半部分地形比较开阔，虽然有一些障碍物，但是进行忍杀时依然不能大意。最短路线上的第一个障碍就是12号敌人，这名敌人身上带有烟火，若在原地忍杀烟火会自动点燃从而引来附近的敌人。所以最好将其拘束至东边无人的地方再行忍杀，这样才比较安全。

【任务】其ノ三十三

# 谍报活动

任务达成条件：领取敌阵地图






### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 兵士(刀) | 10 | ゴロツキ(提灯)／饭团 |
| 2 | 兵士(枪) | 11 | ゴロツキ |
| 3 | 兵士(枪) | 12 | 兵士(刀)／烟火 |
| 4 | 兵士(刀) | 13 | 兵士(枪) |
| 5 | 兵士(弓) | 14 | ゴロツキ(笠) |
| 6 | 兵士(铳)／麻痹药 | 15 | 浪人(刀) |
| 7 | 兵士(铳) | 16 | とみ吉／火龙术 |
| 8 | 兵士(枪) | 17 | 兵士(铳) |
| 9 | 浪人(刀) | 18 | 兵士(弓) |
| | | 19 | 狼 |
| | | 20 | ゴロツキ |





## 【任务】其ノ三十四

# 密偵を討て



任务达成条件：暗杀密探阿启

### 【敌人配置】

| 编号 | 敌人 | 编号 | 敌人 |
|---|---|---|---|
| 1 | 密探阿启 | 12 | 浪人(刀) |
| 2 | 浪人(刀) | 13 | 浪人(刀) |
| 3 | 浪人(刀) | 14 | 浪人(强) |
| 4 | 用心棒 | 15 | 浪人(刀) |
| 5 | 浪人(刀) | 16 | 浪人(刀) |
| 6 | 浪人(刀)/麻痹团子 | 17 | 浪人(刀) |
| 7 | 浪人(刀) | 18 | 浪人(刀) |
| 8 | 浪人(刀) | 19 | 浪人(刀) |
| 9 | とみ吉/鸡肉 | 20 | 浪人(刀) |
| 10 | 浪人(刀) | 21 | NPC下女 |
| 11 | 浪人(刀) | 22 | NPC下女 |
| | | 23 | NPC艺者/神命丹 |
| | | 24 | 鸡/鸡肉 |
| | | 25 | 鸡/鸡肉 |

### 任务说明

敌人数量多而且密集的一关。虽然按照老路线从围墙外可以很快抵达目标所在的小屋附近，但是周围就有4个敌人，相当麻烦。建议先处理掉9、10号敌人，然后在5号敌人走到最南面的时候将其解决。接下来按照3、4、2的顺序将剩下的3个障碍解决掉。这样一来就能够轻松忍杀大将了！



## 【任务】其ノ三十五

# 极道者を成敗せよ

任务达成条件：暗杀远江万作

### 【敌人配置】

| 编号 | 敌人 | 编号 | 敌人 |
|---|---|---|---|
| 1 | 远江万作 | 11 | 浪人(弓) |
| 2 | ゴロツキ | 12 | 浪人(笠) |
| 3 | ゴロツキ/麻痹团子 | 13 | 野盗(刀) |
| 4 | ゴロツキ(笠) | 14 | 野盗(枪) |
| 5 | 浪人(弓) | 15 | 浪人(刀) |
| 6 | 浪人(刀) | 16 | 盗贼 |
| 7 | 野盗(枪) | 17 | 浪人(刀) |
| 8 | 盗贼/隐身术 | 18 | 浪人(弓) |
| 9 | 野盗(刀) | 19 | とみ吉/清水 |
| 10 | 野盗(枪) | 20 | NPC下女/饭团 |
| | | 21 | 犬 |
| | | 22 | ゴロツキ |
| | | 23 | 浪人(刀) |




### 任务说明

南北两部分的敌人都很密集，因此把最短路线选择在了中间敌人相对较少的部分。大将所在的小屋附近有2号敌人在巡逻，为了安全起见还是将他解决掉再对付大将比较稳妥。追求全忍杀的话，要注意17和18号敌人的行动路线是互补的，最好不要在原地直接忍杀，否则很容易被另一个人发现。





【任务】其ノ三十六

# 暗より夺いし者

任务达成条件：暗杀忍头传鬼



## 任务说明

如果从大桥侵入村子的话，路上会有非常多的敌人，丝毫大意不得。不过从河岸直接接近目标的话反而会比较轻松。南边河滩上的下忍都有落单以及背向的机会，并不难忍杀。将这里的4号以及6、7号敌人解决掉以后，大将就会被孤立开了，直接忍杀吧！

### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 忍头传鬼 | 12 | 浪人(刀) |
| 2 | 女上忍 | 13 | とみ吉／火药包 |
| 3 | 下忍(刀) | 14 | 浪人(刀) |
| 4 | 下忍(刀) | 15 | 下忍(刀) |
| 5 | 毒忍者／毒命丹 | 16 | 下忍(刀) |
| 6 | 女上忍／手里剑 | 17 | 浪人(弓) |
| 7 | 浪人(强) | 18 | 浪人(刀) |
| 8 | 下忍(刀) | 19 | 浪人(提灯)／影缚术 |
| 9 | 下忍(刀) | 20 | 浪人(提灯) |
| 10 | 下忍(刀) | 21 | 浪人(刀) |
| 11 | 下忍(刀) | 22 | 浪人(刀) |
| | | 23 | 浪人(弓) |
| | | 24 | 浪人(刀) |
| | | 25 | NPC町人／饭团 |




手裏剣

煙玉

おにぎり

毒命丹

神命丹

影縛りの術

爆ぜ車

毒命丹

手裏剣





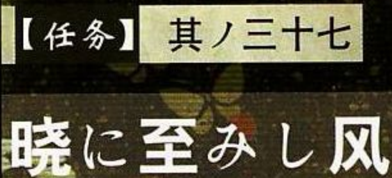
## 任务说明

利用高大的围墙一路前进至目的地可以说是非常安全的，只要稍微注意一下不要被围墙下的敌人发现即可。不过本关中的敌人相对比较分散，通过仔细观察他们各自的行动方式，进行全忍杀也并不是太困难的事情。

【任务】其ノ三十七

# 暁に至みし风

任务达成条件：到达目标地点






手裏剣

忍犬

神命丹

毒命丹

おにぎり

清めの水

おにぎり

吹き矢

痺れ薬

### 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 浪人(刀) | 12 | 武士(枪) |
| 2 | 武士(枪) | 13 | 浪人(弓) |
| 3 | 武士(枪) | 14 | 下忍(刀) |
| 4 | 浪人(刀)／清水 | 15 | 浪人(弓) |
| 5 | 武士(刀) | 16 | 毒忍者 |
| 6 | 武士(枪) | 17 | とみ吉／忍犬 |
| 7 | 武士(刀) | 18 | 浪人(刀) |
| 8 | 武士(刀) | 19 | 武士(枪) |
| 9 | 下忍(刀) | 20 | 浪人(刀) |
| 10 | 下忍(刀) | 21 | NPC町娘 |
| 11 | 浪人(弓)／麻痹团子 | 22 | NPC町人／饭团 |
| | | 23 | 猫 |
| | | 24 | 犬 |







## 【任务】其ノ三十八

# 敌を歼灭せよ

任务达成条件：敌全灭

## 任务说明

任务要求将敌人全灭——当然不包括NPC。北部敌人比较密集，应当从初始地点开始步步为营，一个一个忍杀，逐步往北部推进。12号敌人站在屋顶上，一旦他发现玩家就会从远处用弓箭进行攻击，因此一定要万分小心才行！

### 【敌人配置】

| 编号 | 敌人 |
|---|---|
| 1 | 浪人(枪) |
| 2 | 浪人(提灯) |
| 3 | ゴロツキ |
| 4 | 浪人(刀) |
| 5 | 浪人(刀) |
| 6 | 浪人(刀) |
| 7 | 浪人(枪) |
| 8 | とみ吉／变身术 |
| 9 | 盗贼 |
| 10 | ゴロツキ |
| 11 | 浪人(枪) |
| 12 | 野盗(弓) |
| 13 | 野盗(刀) |
| 14 | 野盗(弓) |
| 15 | 野盗(刀) |
| 16 | 浪人(刀) |
| 17 | ゴロツキ／真似笛 |
| 18 | NPC町人／饭团 |
| 19 | NPC町人 |
| 20 | 犬 |









## 【任务】其ノ三十九

# 关所を突破せよ

任务达成条件：到达目标地点

### 【敌人配置】

| 编号 | 敌人 |
|---|---|
| 1 | 浪人(枪) |
| 2 | 浪人(枪) |
| 3 | 用心棒 |
| 4 | 浪人(弓) |
| 5 | 浪人(刀) |
| 6 | 浪人(提灯) |
| 7 | 浪人(刀) |
| 8 | 浪人(墙) |
| 9 | 浪人(提灯) |
| 10 | 浪人(枪) |
| 11 | 浪人(弓) |
| 12 | 浪人(刀) |
| 13 | 用心棒／手里剑 |
| 14 | とみ吉／隐身术 |
| 15 | 浪人(提灯) |
| 16 | 浪人(弓)／神命丹 |
| 17 | 浪人(强) |
| 18 | 浪人(刀) |
| 19 | 猫 |

## 任务说明

本关的地图也是大家比较熟悉的，因此最短路线也和之前几次比较相似——绕开木桥直接从山涧翻上对岸。目标地点附近1、2号敌人相距十分近，为了安全起见，应当趁两人露出空隙的时候直接通过。若想要全忍杀或者无发觉，可以用一些引诱的技能或者忍具将他们引开原来的位置。

## 【敌人配置】

| 编号 | 敌人 |
|---|---|
| 1 | 橘御前 |
| 2 | 女忍者／手里剑 |
| 3 | 大奥女中 |
| 4 | 女忍者／手里剑 |
| 5 | 女忍者 |
| 6 | 大奥女中 |
| 7 | 大奥女中 |
| 8 | 大奥女中 |
| 9 | 大奥女中 |
| 10 | 大奥女中 |
| 11 | 大奥女中 |
| 12 | 大奥女中／麻痹药 |
| 13 | 大奥女中 |
| 14 | 女忍者／手里剑 |
| 15 | 女忍者 |
| 16 | 女忍者 |
| 17 | とみ吉／影缚术 |
| 18 | 女忍者 |
| 19 | NPC女中／饭团 |
| 20 | NPC女中 |
| 21 | 马 |



## 【任务】其ノ四十

# 奥屋敷へ侵入せよ

任务达成条件：暗杀橘御前




## 任务说明

最短路线依然是利用围墙前进，可以完全不遇到任何敌人直接对大将进行忍杀。本关很多敌人都是单独行动的，所以要想达到忍术皆传也十分容易。追求全忍杀的话，11和12、14和15这两组敌人位置相对比较接近，需要等待她们分开的时机才能下手，不过也并不算太过困难。

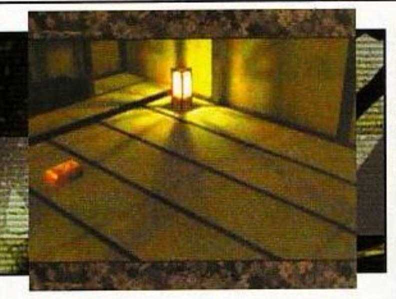




## 【任务】其ノ四十一

# 机密文书を探せ

任务达成条件：夺还机密文书



## 【敌人配置】

| 编号 | 敌人 |
|---|---|
| 1 | 浪人(枪) |
| 2 | 浪人(强) |
| 3 | 浪人(刀) |
| 4 | 用心棒 |
| 5 | 用心棒 |
| 6 | 毒忍者／毒命丹 |
| 7 | 浪人(枪) |
| 8 | 浪人(刀)／忍犬 |
| 9 | 浪人(枪) |
| 10 | 浪人(刀)／手里剑 |
| 11 | 浪人(强) |
| 12 | 浪人(刀) |
| 13 | とみ吉／真似笛 |
| 14 | 浪人(刀) |
| 15 | 上忍 |
| 16 | 浪人(枪) |
| 17 | NPC丁稚 |
| 18 | NPC丁稚／饭团 |
| 19 | 犬 |




## 任务说明

从初始地点到目标地点本身是很容易的，不过问题在于任务地点附近的3、4号敌人相距很近，很难在完全不引起另一人警觉的情况下将其中的一人解决掉。在开始动手前应当先将周围巡逻的敌人解决掉。然后趁3号背转过去的时候用奥义天井蝙蝠贴到天花板上对3号进行忍杀，这样4号敌人就会过来观察情况，继续将他杀死就可以解决问题了。







【任务】其ノ四十二

# 敌を歼灭せよ

任务达成条件：敌全灭



## 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 浪人(弓) | 13 | 女上忍 |
| 2 | 浪人(刀) | 14 | 下忍(刀) |
| 3 | とみ吉/烟火 | 15 | 浪人(强)/麻痹团子 |
| 4 | 浪人(枪) | 16 | 浪人(刀) |
| 5 | 浪人(刀) | 17 | 浪人(提灯) |
| 6 | 浪人(提灯) | 18 | 浪人(枪) |
| 7 | 下忍(刀) | 19 | 下忍(刀) |
| 8 | 女上忍 | 20 | 浪人(提灯) |
| 9 | 浪人(提灯)/迷眼粉 | 21 | 毒忍者/影缚术 |
| 10 | 浪人(强) | 22 | NPC町娘 |
| 11 | 浪人(弓) | 23 | 犬 |
| 12 | 毒忍者/手里剑 | 24 | 犬 |




## 任务说明

敌全灭的任务，这次一共要消灭21个敌人。村子北部的敌人相对比较密集，忍杀的时候要仔细观察清楚周围的情势，确认安全了再下手。一旦被发现就立刻往南面的河原地带前进，那里没有敌人，十分安全。24号的狗会在街上移动，如果18、19的尸体被它发现就会变得比较麻烦，可以先用忍具将其解决。





## 【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 藤井源之助 | 12 | 浪人(刀) |
| 2 | 浪人(刀) | 13 | 武士(刀) |
| 3 | とみ吉/神命丹 | 14 | 下忍(刀)/忍犬 |
| 4 | 武士(枪) | 15 | 浪人(弓) |
| 5 | 下忍(爪) | 16 | 武士(枪) |
| 6 | 武士(刀) | 17 | 浪人(刀) |
| 7 | 下忍(刀) | 18 | 用心棒 |
| 8 | 下忍(爪) | 19 | 武士(枪) |
| 9 | 浪人(刀) | 20 | 浪人(刀)/神命丹 |
| 10 | 武士(刀) | 21 | 武士(枪) |
| 11 | 武士(刀)/清水 | 22 | NPC下女 |
| | | 23 | NPC下女 |
| | | 24 | NPC下女 |

【任务】其ノ四十三

# 污职奉行を成败せよ

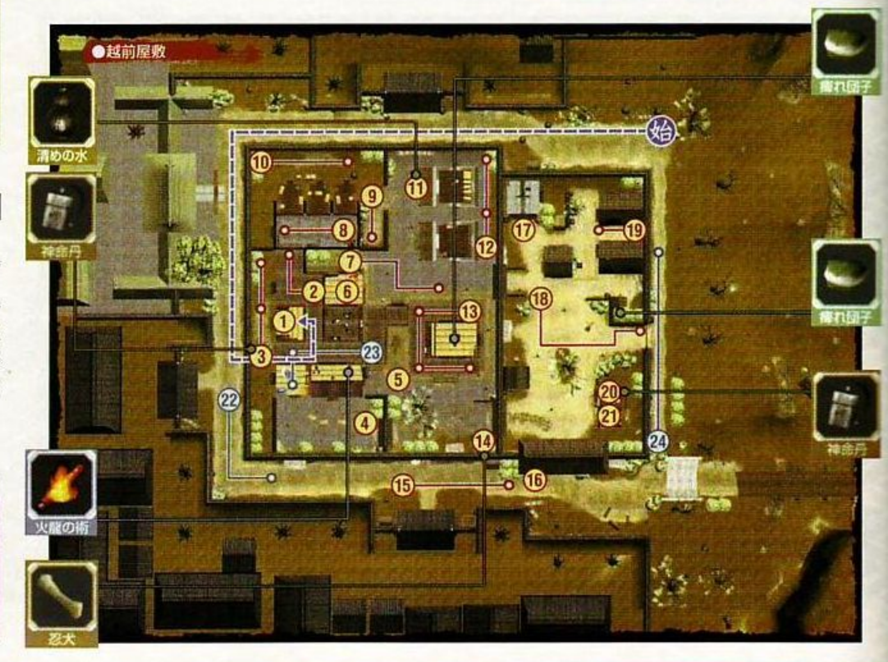
任务达成条件：暗杀藤井源之助

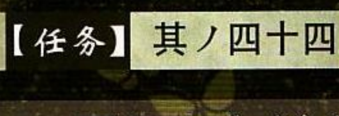
## 任务说明

按照图示最短路线接近大将所在的小屋，先解决掉3号敌人，然后打晕23号NPC，再趁着2号远离的时候将6号敌人拘束至视线死角处暗杀，最后排除2号。这样一来，忍杀大将就完全没有难度了。追求全忍杀的话，只要注意距离十分接近的20号和21号敌人即可，他们会露出足够的空隙"方便"玩家忍杀的。










## 重臣暗杀计划

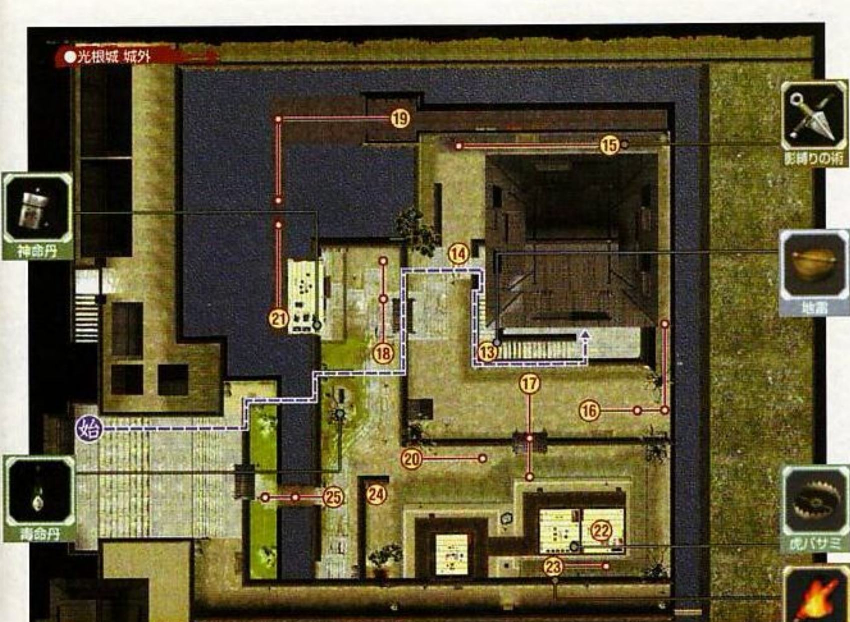
任务达成条件：暗杀光根安政





【敌人配置】

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 光根安政 | 12 | 女忍者/神命丹 |
| 2 | 下忍(刀) | 13 | 兵士(枪) |
| 3 | 城武士(刀)/迷眼粉 | 14 | 兵士(枪) |
| 4 | 城武士(刀) | 15 | 女忍者/影缚术 |
| 5 | 城武士(弓) | 16 | 兵士(铳) |
| 6 | 城武士(刀) | 17 | 浪人(刀) |
| 7 | 城武士(刀) | 18 | 下忍(刀) |
| 8 | 女忍者 | 19 | 城武士(刀) |
| 9 | 下忍(刀) | 20 | 女忍者 |
| 10 | 女上忍 | 21 | 毒忍者 |
| 11 | 下忍(刀) | 22 | 城武士(刀) |
| | | 23 | とみ吉/火龙术 |
| | | 24 | 兵士(枪) |
| | | 25 | 下忍(刀) |




### 任务说明

全城一共25名敌人，大将位于城堡1楼深处的小屋中。不过由于地图很大，玩家依然可以找到很大的空隙进行潜入。如果要追求忍术皆传或者全忍杀，建议不要选择图示的最短路线，而是依然按照前几次的做法，上屋顶后从三楼窗户突入城堡，从上往下挨个忍杀，这样会相对轻松一点。





【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | ゴロツキ |
| 2 | とみ吉/火龙术 |
| 3 | 浪人(刀) |
| 4 | 野盗(弓)/神命丹 |
| 5 | 野盗(弓) |
| 6 | 野盗(刀) |
| 7 | ゴロツキ |
| 8 | 浪人(刀) |
| 9 | ゴロツキ |

【任务】其ノ四十五

## 镇魂の萤火

任务达成条件：回收十个爆弹

### 任务说明

和之前几次一样的爆弹回收任务，同样存在几种随机的爆弹位置配置方式，同样会在小地图上显示爆弹的位置。本关的难度是同类任务最低的一个，因为初期敌人只有8名，建议安心将敌人全忍杀以提高评价。完成任务四十四后开启了很多新忍具，在本关中试验其效果也是不错的选择。





## 【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | 浪人(提灯) |
| 2 | 浪人(枪)/手里剑 |
| 3 | 浪人(刀) |
| 4 | 浪人(刀) |
| 5 | 用心棒 |
| 6 | 浪人(刀) |
| 7 | 荷兰用心棒(正常)/麻痹团子 |
| 8 | 浪人(刀) |
| 9 | 浪人(弓) |
| 10 | 浪人(枪) |
| 11 | とみ吉/真似笛 |
| 12 | 浪人(枪) |
| 13 | 浪人(枪) |
| 14 | 用心棒 |
| 15 | 浪人(刀) |
| 16 | 浪人(刀) |
| 17 | 浪人(强) |
| 18 | 荷兰用心棒(人妖) |
| 19 | 浪人(刀) |

【任务】其ノ四十六

# 无情大爆破

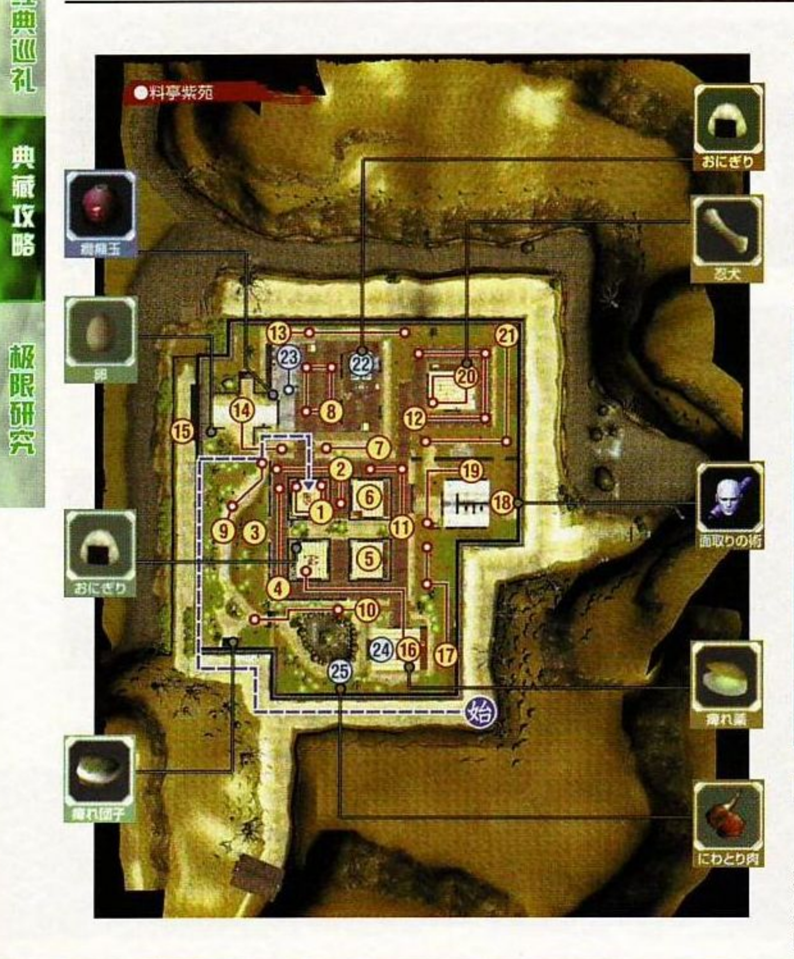
任务达成条件：敌全灭




### 任务说明

敌全灭的任务，没有NPC、没有动物，因此玩家只需要将全部精力集中在忍杀敌人身上即可。虽然本关地形比较复杂，不过相对以往几次来这里执行的任务，本次任务倒并不显得太难。玩家只要注意一下最后的14、18、19这3个过于接近的敌人即可。






【任务】其ノ四十七

# 裁きの铁槌

任务达成条件：暗杀ピエト・ニーキルト

## 【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | ピエト・ニーキルト |
| 2 | 用心棒 |
| 3 | 浪人(枪) |
| 4 | 荷兰用心棒(正常) |
| 5 | 浪人(强) |
| 6 | 浪人(刀) |
| 7 | 浪人(提灯) |
| 8 | 浪人(刀) |
| 9 | 浪人(弓) |
| 10 | 浪人(刀) |
| 11 | 浪人(刀) |
| 12 | 浪人(刀) |
| 13 | 浪人(提灯) |
| 14 | 浪人(刀) |
| 15 | 浪人(刀) |
| 16 | 浪人(刀)/麻痹团子 |
| 17 | 浪人(刀) |
| 18 | とみ吉/变身术 |
| 19 | 浪人(刀) |
| 20 | 荷兰用心棒(人妖)/忍犬 |
| 21 | 浪人(刀) |
| 22 | NPC下女/饭团 |
| 23 | NPC下女 |
| 24 | NPC艺者 |
| 25 | 鸡/鸡肉 |

### 任务说明

目标任务位于地图正中的小屋内，周围有大量敌人，即使按照图示的最短路线也必然会遭遇一些敌人。14、2～4、9这几个人是对忍杀大将阻碍比较大，不过这几个敌人的位置比较密集，如果没有把握忍杀的话，可以考虑用吹箭等忍具逐个解决。



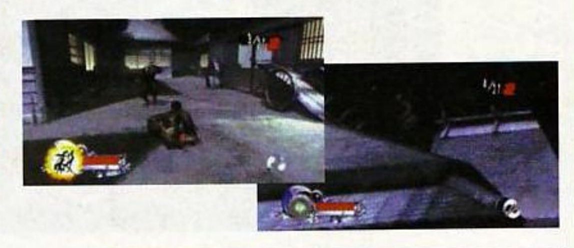

## 【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | 女忍者 |
| 2 | 下忍(刀) |
| 3 | 上忍/手里剑 |
| 4 | 毒忍者 |
| 5 | 浪人(提灯) |
| 6 | 浪人(弓) |
| 7 | 女上忍/手里剑 |
| 8 | 浪人(弓) |
| 9 | 浪人(刀) |
| 10 | 浪人(提灯) |
| 11 | 下忍(刀) |
| 12 | 浪人(提灯) |
| 13 | 浪人(枪) |
| 14 | 女忍者 |
| 15 | 下忍(刀) |
| 16 | とみ吉/隐身术 |
| 17 | 毒忍者 |
| 18 | 下忍(刀) |
| 19 | 下忍(刀) |
| 20 | 下忍(刀) |
| 21 | 女上忍/手里剑 |
| 22 | NPC町人 |
| 23 | 犬 |




## 任务说明

全忍杀的任务。1号敌人的附近有NPC和4号敌人行动，随意下手的话很容易被发现，建议先把周围的敌人解决后，再趁NPC不注意的时候拘束至阴影处忍杀。13、14号敌人的附近有狗，如果忍杀的时候太过接近就会被狗发现，一定要十分小心拉开距离才行。



## 【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | 黑川信造 |
| 2 | 兵士(刀) |
| 3 | 兵士(铳) |
| 4 | 兵士(刀) |
| 5 | 兵士(刀) |
| 6 | 兵士(刀) |
| 7 | 兵士(弓) |
| 8 | 女忍者 |
| 9 | 毒忍者 |
| 10 | 兵士(枪)/忍犬 |
| 11 | 兵士(刀) |
| 12 | 上忍/火龙术 |
| 13 | とみ吉/影缚术 |
| 14 | 下忍(爪) |
| 15 | 女上忍 |
| 16 | 下忍(笠) |
| 17 | 兵士(弓) |
| 18 | 兵士(枪) |
| 19 | 兵士(铳) |
| 20 | 上忍/烟雾弹 |
| 21 | 下忍(爪) |
| 22 | 马 |
| 23 | 狼 |
| 24 | 下忍(刀) |

## 任务说明

只以大将为目标的话，沿着图示的最短路线按照13、12、7、4、5的顺序排除掉拦路的敌人即可。在杀4号敌人的时候，应当注意站在高处的7号；如果要先上高台杀7号，则要小心他附近的报警铃陷阱。接近大将后，会发生2号敌人向他报告军情的事件，应当静待2号离开后再行下手。




## 【任务】其ノ四十九

# 黄昏の激斗

任务达成条件：暗杀黑川信造






## 任务说明

本关没有NPC和动物。目标的大将绪河原位于城堡的三楼，只要玩家到达那里就会发生剧情，进入强制战斗。虽然从房顶潜入可以避过不少敌人，不过发生大将战后可能会引起其他敌人的注意，所以最好事先排除尽可能多的敌人。需要注意的是，这次房顶上也会有忍者巡逻，潜入的时候尽量不要被发现。

永赖会使用长枪和火绳铳的组合武器，如果玩家与他之间的距离太远的话，他会使用火绳铳连续射击。因此与他战斗的时候最好进行近距离作战，谨慎地进行防御反击战。

打败永赖后，黑衣忍者橘再度出现，只要打倒他就可以通关了。不过相对于永赖，橘的体术更加强一些，如果觉得三楼的屋子不好施展身手，可以跑到下面开阔的地方战斗，橘是一定会跟过来的。同样，要谨慎防守然后抓准时机进行确实的反击，最终就可以将他击倒。










## 【敌人配置】

| | |
|---|---|
| 1 | 绪河原永赖 |
| 2 | 橘 |
| 3 | 上忍／手里剑 |
| 4 | 女上忍 |
| 5 | 女忍者 |
| 6 | 毒忍者／影缚术 |
| 7 | 城武士(刀) |
| 8 | 上忍／手里剑 |
| 9 | 女上忍 |
| 10 | 女忍者 |
| 11 | 女上忍 |
| 12 | 上忍 |
| 13 | 下忍(刀) |
| 14 | 下忍(刀) |
| 15 | 城武士(枪)／饭团 |
| 16 | 城武士(刀) |
| 17 | 城武士(枪) |
| 18 | とみ吉／忍犬 |
| 19 | 城武士(枪) |
| 20 | 兵士(铳) |
| 21 | 城武士(刀) |
| 22 | 城武士(枪) |
| 23 | 兵士(铳) |
| 24 | 女忍者 |
| 25 | 女忍者／隐身术 |

# 四大公会任务攻略

The Elder Scrolls IV

# OBLIVION

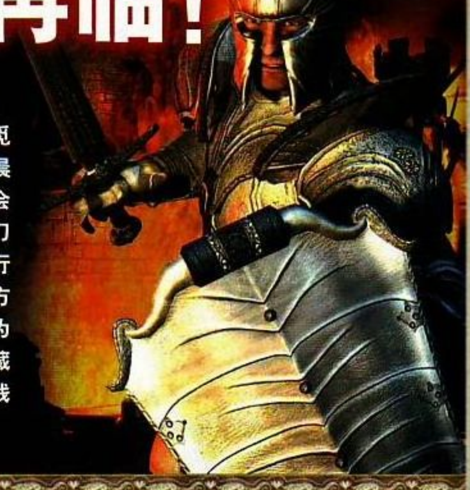


文 叉包饭斯DKCK 编 十六夜 美编 菲菲

| 上古卷轴IV：湮灭 | 2K Games | RPG |
| --- | --- | --- |
| X360 The Elder Scrolls IV ; Oblivion | | 美版 |
| 2006年3月20日 | 1人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |



# 最强上古4中文攻略，再临！



冒险者，欢迎回到塔姆瑞尔大陆！你已经帮助马丁·赛普丁皇帝完成了帝国龙之火的传承，关闭了湮灭之门，结束了第三纪元，然而你的冒险旅程才刚刚开始。主线剧情任务向来只占《上古卷轴》很小的一部分，制作者要给玩家的是整个奇幻世界。该系列一向以"数百小时的游戏时间"著称，26平方公里、8座城市、200多个地下城、150个任务、1500多个NPC——从这个角度而言，形形色色的支线任务才是游戏的主体，而其中的精华正是四大公会任务。

三个纪元以来，塔姆瑞尔大陆上陆续形成了各种或公开或秘密的社团组织。有些势力盘桓至今，有些影响力日渐消退乃至只剩下神秘的传说而难觅踪影。《湮灭》中玩家能加入的公会组织较上作《晨风》削减到四个：法师公会、战士公会、盗贼公会和黑暗兄弟会。（玩家还可以加入帝都竞技场、刀锋护卫队等组织，但并非公会）这些社团各自奉行不同的教条，有各自严格的戒规和完成任务的方式，演绎出一个个不同的精彩剧情。幸运的是作为玩家的你可以自由体验所有公会的乐趣和背后隐藏的秘密。完成四大公会任务后玩家也能拿到除主线和竞技场外的全部成就。



## 名誉系统 Fame & Infamy





作为一款博大精深的角色扮演巨制，《湮灭》中你的所作所为都会以你意想不到的方式悄悄影响着周围世界和NPC对你的态度，名誉系统就是其中之一。

游戏中每个玩家都同时具有美名值(Fame)和恶名值(Infamy)两个指标。它们彼此对应但并不矛盾，各自分别统计。两个值在你出下水道时均为零。做"好事"当然会累计美名值；而多行不义，你的臭名就会传播开来。两个数值都可以在人物菜单杂项中查看。名誉值在游戏中的具体作用：

1. 美名值和恶名值参与决定NPC对你的好感度(Disposition)。高美名值的玩家，NPC对你的初始好感度会上升，而且第二次对话时会"认出"你。而高恶名值会让NPC对你感到恐惧、厌恶、退避等情绪。这点在各城市卫兵身上反应尤其明显——你从他们的语气和表情就能感受到。由于每个NPC都有好感度上限，即使通过贿赂和劝说小游戏有些NPC的好感度也达不到70，这会使得某些任务无法进行。

2. 玩家的美名值必须达到15点才能购买全省最贵、最大的房产(分别位于Chorrol和Skingrad)。

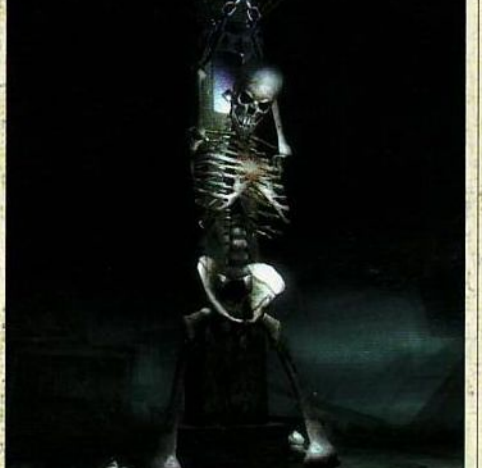
3. 美名值加上恶名值的总和，称为"名气"(Renown)。玩家只有达到一定的名气值才能激活游戏中的神石(Heaven Stone)获得特别能力祝福(Greater Power)，范围从10—70不等。

4. 如果你的恶名值超过美名值，那么使用教堂和路边的祭坛就会失败，因你的罪恶而无法受到神灵的眷顾。

5. 当你的美名值高于恶名值100点以上(比如你的恶名为40点，美名为150点)，所有守卫就会把你当作朋友。如果犯罪，只要你的通缉令赏金金额在1000之内，守卫非但不会逮捕你还会替你交上罚金，直接放你离开，仿佛什么都没发生过。

6. 战士公会不允许恶名值在100以上的玩家加入，所以在加入盗贼公会和黑暗兄弟会之前，记得先加入战士公会。





**美名值获得任务**

| 地点 | 任务 | 美名点数 | 说明 |
|---|---|---|---|
| --- | 主线剧情任务 | 22(30) | 完成主线任务，总计至少获得22点，最多30点 |
| --- | 战士公会 | 16 | 完成战士公会任务，总计16点 |
| --- | 法师公会 | 23 | 完成法师公会任务，总计23点 |
| 帝都 | 竞技场 | 31 | 完成竞技场任务，成为冠军 |
| --- | 魔族祭坛 | 14 | 除Namira，每获得一位魔王的神器获得1点 |
| --- | 湮灭之门 | 50+ | 每关闭一扇湮灭之门都能获得一点 |
| --- | 其他支线任务 | 26 | 完成其他支线任务能获得的全部点数 |

**恶名值获得任务**

| 地点 | 任务 | 恶名点数 | 说明 |
|---|---|---|---|
| --- | --- | 1 | 通缉额度每达到500金币获得一点 |
| --- | 其他支线任务 | 8 | 在支线任务中选择杀害NPC等，总计8点 |
| 黑暗兄弟会 | --- | 2 | 每完成一个黑暗兄弟会任务 |
| 盗贼公会 | --- | 1 | 加入盗贼公会 |
| 盗贼公会 | --- | 2(+2) | 在盗贼公会内每晋升一级都会增加两点(每次销赃还会再增加两点) |
| 盗贼公会 | --- | 10 | 在盗贼公会内达到Guild Master级别 |

* 另外杀害无辜NPC被发现、不按日志推荐方式方法完成任务(部分)都有可能增加你的恶名值。

# 1.死灵师的威胁

法师公会 The Mages Guild

## 公会简介

法师公会是塔姆瑞尔大陆历史最悠久、势力最显赫的社团组织之一。第二纪元230年在夏暮岛省创立的法师公会向来受到帝国皇室的庇护与垂青，在帝都不仅建有宏伟壮丽的奥术大学（Arcane University），更有代表法师最高荣誉、辅佐皇帝左右的帝国首席战法师（BattleMage）的职位催人为之奋斗。赛洛帝尔中央行省的每座主要城市都建有法师公会的据点。每座城市都有一个专精的魔法学派，即该城法师公会成员特别擅长这一门派的魔法，你可以有针对性地进行魔法的购买、学习和训练。





| 城市 | 专精学派 |
|---|---|
| Anvil | 回复系 Restoration |
| Bravil | 迷幻系 Illusion |
| Bruma | 所有学派 / 炼金术 Alchemy |
| Cheydinhal | 改变系 Alteration |
| Chorrol | 召唤系 Conjuration |
| Leyawiin | 神秘系 Mysticism |
| Skingrad | 毁灭系 Destruction |

## 公会戒律

不得攻击、杀害公会成员。不得窃取、破坏公会成员的财物。无论何种等级，一旦违反就会被逐出公会，哪怕你已经是大法师。

初次被逐出公会返回条件：收集两种炼金草药Dragon's Tongues和Redwort Flowers各20个。

第二次被逐出公会返回条件：收集两种炼金材料吸血鬼之尘（Vampire Dust）和黛卓拉之心（Daedra Heart）各20个。

如果第三次被逐出公会就和法师公会永别了，再也无望重新加入。

## 成员级别

| | | | |
|---|---|---|---|
| Associate | 助手 | Magician | 魔术士 |
| Apprentice | 学徒 | Warlock | 法术士 |
| Journeyman | 老手 | Wizard | 巫师 |
| Evoker | 施法者 | Master-Wizard | 高级巫师 |
| Conjurer | 召唤师 | Arch-Mage | 大法师 |

## 入会任务 Recommendation Quests

要正式加入法师公会并不容易，你必须获得全部七座城市的法师公会的推荐信。这是一个走遍全省的好机会，能大大丰富你的阅历。也只有法师公会的正式成员才能获准进入帝都奥术大学，接触到自制法术、自制附魔武器等高阶魔法系统。以下任务流程按城市首字母排序，可按任意顺序完成。

### Anvil城：流氓法师



这是一个相对简单的任务。和法师公会的Carahil交谈，她告诉你在连接黄金海岸和帝都的黄金之路（Gold Road）上最近常发生打劫过往商人的连环杀人案。你奉命去Brina Cross旅馆调查并中止这桩恶行。和公会里的Arielle Jurard交谈能





获得更多情报。离开公会上路前再和Carahil交谈一次，这次选择“Rogue Mage”（流氓法师）话题，能获赠三个冰霜护盾卷轴（Frost Shell scrolls）。

到达Anvil城北面的Brina Cross旅馆，和已经等在那里的Arielle接头。按她的指示，你声称自己是过路的商贩并租下一间客房。不久Arielle就会到客房里和你商量下一步行动的方案。期间有个名叫Caminalda的女人会问你是否是商人，记得给她肯定的答案。她会提醒你此地不宜久留，要注意安全。和公会人员接头后，在床上睡一觉（一个小时即可），然后出旅馆走上黄金之路。很快那个“好心”的女人就会来攻击你，原来她就是打劫过路客商的“流氓法师”。在另外两位公会成员的帮助下干掉Caminalda（实际上你可以不用动手，他们会主动攻击）。回去复命即可拿到推荐信。

### Bravil城：追讨法杖

和城里法师公会的Kud-Ei对话，她告诉你公会成员Ardaline正被一桩醋海风波困扰。暗恋她的Varon Vamori出于嫉妒偷了她的法杖，而你的任务就是把法杖找回来。和Kud-Ei进一步交谈，可以获得一个魅惑术卷轴。

Varon Vamori按时间的不同，会出现在公会、教堂或旅馆里。根据任务指针找到这个情种，他却不愿谈起关于法杖的任何事。对他使用魅惑术卷轴（或者你已经学会更强的魅惑术），使得他对你的好感度达到65以上。再次谈话，他终于承认自己偷了美女的法杖，还偷偷转手卖给了帝都的商人Soris Arenim。

前往帝都之前，先回公会向Kud-Ei通报事件进展。她会送给你更多魅惑术卷轴。到达帝都的塔罗斯广场（Talos Plaza）并找到Soris的店铺。除非对你的好感度达到70以上，否则他同样会矢口否认法杖的存在。这时你有多种手段取得法杖。你可以魅惑Soris的好感度到70，他会松口并开价200金币把法杖卖给你。你也可以和他的妻子Erissare Arenim交谈，获取她足够的信任，她就会出卖丈夫，偷偷告诉你法杖就藏在店铺地下室的货箱里，钥匙则在二楼的办公桌里。当然如果你擅长盗贼技能，那最简单的就是直接开锁下地下室偷。注意偷窃行为是违法的，尤其是当着主人的面。无论何种方式，拿到法杖回去复命即可。

## Bruma城：猫鼠游戏

和公会会长Jeanne Frasoric交谈。这女人一口官腔，告诉你公会的成员J'skar失踪了，希望你能找到他。和公会其他成员谈过才知道，Jeanne不学无术，魔法技艺拙劣，靠着巧舌如簧的政客手腕才当上了本地法师公会会长，虎人J'skar玩消失显然是在恶作剧作弄她。

有两种方法可以让J'skar现身。第一种是从J'skar的好友Volanaro口中打听到下落，条件是进一步的恶作剧：去偷会长的魔法书。如果答应他，他会教会你Very Easy级别的开锁术。到二楼Jeanne的房间从书桌偷到书交给Volanaro。他会告诉你晚上10点在地下室的会员卧室里等他，那时候他就会让好朋友现形。

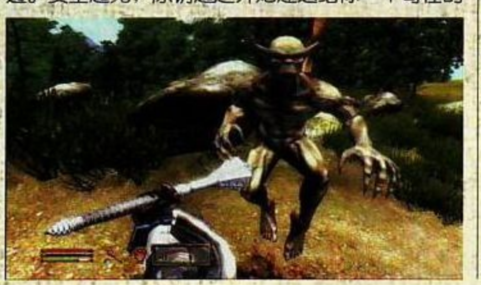
第二种方法是自己去找J'skar。你可以释放侦测生命术(Detect Life)看到他的位置，或者观察到门"自动"开闭，甚至面前的"空气"突然有



对话选项，一个低沉的声音叫你走开。对着这团空气释放驱散魔法(Dispel)，就能让他乖乖现形。现身后的J'skar原来是一个虎人，后来的事实却证明隐身术不仅仅可以用来恶作剧……向Jeanne会长复命，这谄媚的女人答应为你写推荐信，还不忘暧昧地说了句："我现在帮你，将来你也别忘了帮我。"你终于明白她是怎么坐稳会长宝座的了。

## Cheydinhal城：不能承受之重

这里的公会会长Falcar似乎没把你当回事，要你去公会后面的井里找回一个学徒弄丢的累赘之戒(Ring of Burden)。你奉命向公会成员Deetsan要开启井锁的钥匙。这个亚龙人却低声要你和她密谈。确定Falcar不在周围，来到二楼夹层Deetsan的桌前。她告诉你最近会长的行踪诡秘可疑，而上一个接受此任务的学徒Vidkun在下井后就再也没有出现过。安全起见，除钥匙之外她还送给你一个奇怪的



Buoyancy复合法术卷轴(30秒水下呼吸术+羽毛术)。

下井前记得存档。下井后你完全处于水下状态，在呼吸槽耗尽前赶紧使用Buoyancy卷轴(如果你学会了水下呼吸术或取得了具有水下呼吸效果的道具就立刻使用)。在井下深处，你找到了Vidkun的尸体，取下了累赘之戒。不想这枚小小的戒指竟重达150磅！如果你没有使用羽毛术就会立刻因为超负重而无法移动——淹死在井下。这原来完全是个夺人性命的圈套。实际上你无须带着戒指完成任务，出现任务更新的提示后，直接把戒指扔掉出井。

回到公会，不怀好意的公会会长Falcar竟已不知去向。你向Deetsan通报了前任学徒的死讯，Deetsan要你搜查Falcar的房间。在地下室上锁的抽屉里(开锁难度随人物等级上升)，你果然发现了更为惊人的秘密：两颗黑暗灵魂石！(Black Soul Gem)一般的灵魂石只能用来捕获怪物的灵魂，而黑暗灵魂石可以用来捕捉人类(NPC)的灵魂——这是法师公会明令禁止修习的死灵系法术(Necromancy)，难道Falcar和死灵系法师暗中勾结？……把两颗黑暗灵魂石交给Deetsan，这位新任会长会为你写推荐信。

## Chorrol城：山丘之指

一番客套后，公会会长Teekeeus委婉地向你表达了任务目标：把一个叫Earana的女法师赶出本城。Earana要么在公会门外的广场要么就在城里的灰马(Grey Mare)旅馆。她也想请你帮忙，去找一本名为《山丘之指》(Fingers of the Mountain)的书。两面派的你回头向Teekeeus报告，他也想要这本书。

书在云顶山(Cloud Top)上，根据任务指针，出北城门一路上山就可以在遗迹拿到。取得书之后，你面临两种选择：上交公会或完璧归赵。

选择上交公会立刻就能获得推荐信，任务结束。选择交给Earana有额外奖励：她答应教会你一个闪电法术(任务菜单会出现 Fingers of the Mountain, Part II 这个新任务)。你先要休息24小时以上再去和她谈话，获得一个闪电魔法卷轴。你还要自备一块精灵石(Welkynd Stone，可以在精灵遗迹中找到)。带着精灵石上山，回到云顶，对着遗迹的石柱释放一个闪电魔法。在被强烈的电流反击后，你会永久性学会一个新的闪电魔法：山丘之指。不过这个魔法初期太弱，后期耗魔太高(不如自制魔法性价比高)，如果你的人物等级在5级以上，没有必要学习这个魔法，想学要趁早。而且你还要去灰马旅馆二楼Earana的住处把书偷回来上交公会才能获得推荐信。所以这里推荐直接把书交给公会。



## Leyawiin城：蓝血魔坠

当地公会领袖Dagail是一位德高望重的高等精灵。你向她问起有关推荐信的事，头发花白的她告诉你她正为丢失了一条项链而苦恼，要你和Agata交谈。Agata告诉你Dagail具有特异功能，能看见神秘的幻象并预言未来，深受法师公会的尊重，才来到此地做了公会领袖——项链的丢失可能动摇Dagail的领袖地位。和公会中其他成员对话寻求线索，其中一名诺德人法师Kalthar的态度引起了你的怀疑。他对项链的失踪抱淡然的态度，甚至有些幸灾乐祸。Agata建议你去和Dagail聊聊她父亲。你还没开口，Dagail就已经预言你注定要前往她父亲曾驻守过的蓝血要塞(Fort Blueblood)夺回项链。

根据地图上的标注，来到河对岸东南方的蓝血要塞。这座废弃的城堡已被一伙土匪占据为老巢。接着就是一场屠杀，并从土匪头领(Marauder Warlord)身上取得钥匙，打开棺材(Manduin's Coffin)取得曼盾魔坠(Manduin's Amulet)。

就在你取得魔坠准备回去复命的时候，Kalthar突然现身吓了你一跳。他正是这一切的幕后黑手，目的是借魔坠的失踪打击Dagail的领袖地位，阴谋夺权。消灭他，将魔坠物归原主。



## Skingrad城：僵尸洞

公会领袖Adrienne Berene要你从会员Erthor那里取回一份笔记。你找遍公会也不见Erthor的踪影，从其他人口中得知大家都有段时间没见到他了。Druja告诉你Erthor常去城外西北方的一个洞窟(Bleak Flats Cave)修炼，并在地图上标了出来。再次和Adrienne交谈，她要你去洞窟把Erthor找回来，并给了你一个火球术(Fireball spell)卷轴防身。

到达洞窟后你才发现这里原来是个僵尸洞，Erthor被困在了洞穴深处。你要消灭洞中全部七具僵尸，Erthor才会答应跟着你回城。注意这些丧心狂僵尸(Deranged Zombie)是等级怪物(即人物等级越高怪物越强)。消灭全部僵尸后，在Erthor的修炼处你还能找到一本书，阅读后能加1点轻型盔甲(Light Armor)技能值。启动机关，从近路离开洞窟回城。

**特别提示** Ethor是一位强力的毁灭系法师。如果你当时人物等级还比较低，那么可以利用他作为随身伙伴为你打怪。只要不回法师公会复命，Ethor会一直跟着你，而且他是不死的。

# 老手级别任务 Journeyman



## 打造法杖 A Mage's Staff



恭喜你拿到全部七封推荐信。立刻动身前往帝都的奥术大学(Arcane University)和Raminus Polus对话(白天他会在大法师塔大厅，晚上你找不到他)，他会正式接纳你为完全资格的公会成员。除了指派任务，Raminus还负责你的级别晋升。

每个法师都要有一根得心应手的法杖才能继续修行。Raminus交待给你的第一个任务就是前往帝都东面的春泉洞(Wellspring Cave)取得一段特别木材。

根据任务指针来到春泉洞一带。任务日志中告诉你这里会有公会会员Eletta或Zahrasha负责接待你，但你却在洞口发现了Zahrasha的尸体。从尸体上取得春泉钥匙(Wellspring Key)，深入洞穴调查。这里显然已经遭到死灵法师的突袭，你要小心了。

一路上死灵法师随时可能出现攻击你，一路杀敌，用春泉钥匙开启洞穴另一头的门(无法用开锁技巧解决)。你发现自己来到了鲁玛湖(Lake Rumare)中央的一个小岛。你远远看见几个身穿邪恶黑袍的死灵法师杀害了Eletta，并径直向你扑来。为法师公会的荣誉战斗吧。消灭全部死灵法师后，检查Eletta的尸体，也别忘了从岛中央的石槽(Stone Chest)取得制造法杖用的木材。

回到奥术大学向Raminus汇报发生的一切，他对死灵法师的势力在帝都附近都如此猖獗深感震惊。带着木材去锻造之间(Chironasium)请Delmar大师为你完成法杖的制造。记得在和Delmar对话前存档，因为接下来的对话会决定你造出怎样的法杖。

这根自制法杖的象征意义大于实战价值，此任务制造的法杖随人物等级越高效果越强。人物15级时制造出的法杖效力最强。当然你也可以立刻开始制造，在游戏中你有很多机会获得其他更强悍的法杖。注意选择你从未尝试过的魔法或学派，这样能让你成长为更为全能的法师。制造完法杖回去向Raminus复命，你将被提升为Journeyman。

以下就是你可以挑选用来制造法杖的三大学派，九种魔法效果：

### ■ 毁灭系 Destruction

**火焰伤害 Fire**：对森林中的巨魔(Troll)和不死生物有奇效，但大部分黛卓拉(Daedra)生物则对火系魔法免疫。

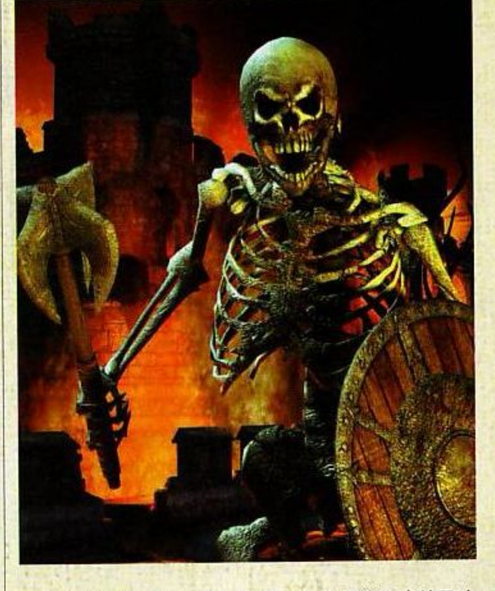
**冰霜伤害 Frost**：大部分不死生物都无惧霜冻伤害。总体来说是最弱的攻击性法杖，不推荐。

**震慑伤害 Shock**：对大部分黛卓拉都能实施有效打击。强烈推荐。

### ■ 迷幻系 Illusion

**魅惑术 Charm**：提升对方好感度的魅惑系法术都很便宜，花不了多少代价你自己就能购买或释放，不推荐。

**麻痹术 Paralyze**：麻痹效果的法术十分罕见，购买和释放的代价都很高。因此选择一根强力的麻痹效果法杖是战法师的随身利器。如果你的人物等级足够高，这里制造的法杖能释放高级麻痹术，除了极少数对麻痹免疫的怪物，都非常有用。强烈推荐。



**沉默术 Silence**：顾名思义能让咏唱中的敌方法师闭嘴，从而无法释放魔法。这用来对付法师，尤其是法师公会接下来的任务中，擅长召唤魔物的死灵系法师能收到奇效。一个哑巴法师是活不了多久的。推荐。

### ■ 神秘系 Mysticism

**吸魂术 Soul Trap**： 如果你创建的人物神秘系技能在25点以下，无法释放吸魂术，那么打造这么一根法杖还是很有用的。配合亚卓拉之星(Azura's Star)就能让你所有的魔法物品保持充沛。(吸魂术的具体用法详见Xbox360专辑Vol.1上古4主线攻略)

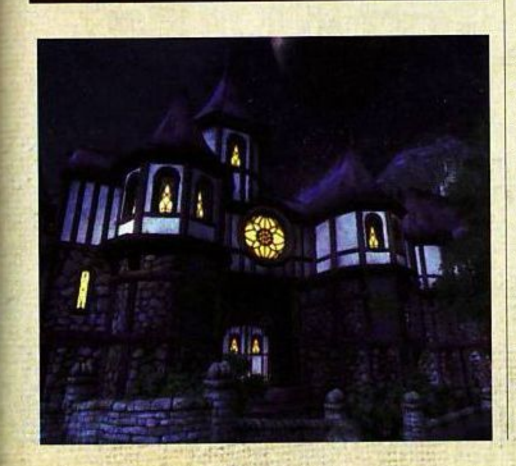
**隔空取物 Telekinesis**：毫无实战价值的法术，极不推荐。

**驱散魔法 Dispel**：用来驱散魔法效果。只有对付个别敌人的时候有用，不推荐。

# 施法者级别任务 Evoker



## 别有用心 Ulterior Motives



和Raminus对话获得下一个任务。他要你去Skingrad城城主Janus Hassildor伯爵那里取回一本书。他警告你那里Skingrad城最近有些异动。

到达伯爵所在的Skingrad城堡(Castle Skingrad)，大厅里伯爵的随从Mercator Hosidus答应安排你晋见伯爵。但等了良久他却告诉你伯爵知道你来了但暂时不愿接见，让你明天再来试试运气。过一整天(可以原地等24小时或做其他任务)后再来和Mercator对话。伯爵终于愿意见你，奇怪的是会面并不在城堡，而安排在诅咒矿坑(Cursed Mine)附近，午夜两点。矿坑在城西，任务日志告诉你在矿坑北面，而实际上跟着任务指针，是在矿坑的东南面。

午夜两点，Mercator如约出现，但跟着他的并不是伯爵而是几个死灵法师！好在伯爵本人及时赶到，和你一起消灭了这些伏击你的敌人。死灵法师全部倒下后，和Hassildor伯爵的一席交谈让你



吃惊不小。原来瞳孔血红的伯爵本人竟是一个吸血鬼，暗中与法师公会结盟。他早就注意到手下Mercator行踪可疑，怀疑他与死灵法师往来，只是苦于没有铁证。公会担心伯爵会转而帮助死灵法师，派高级法师前来又怕打草惊蛇，所以派你(实际上是骗你)这个年轻的法师来做诱饵，试探Skingrad城的死灵法师情况。他要你回去正告公会让那群老头放心，不要再派你这样的法师来了。

回到奥术大学，Raminus为隐瞒实情并将你置于危险境地道歉。完成任务后你被提升为Evoker，并获赠吸法魔坠(Spelldrinker Amulet)。这是一件等级物品，可以吸收魔法攻击转为你的魔法值。

# 召唤师级别任务 Conjurer

## 遗迹探险 Vahtacen's Secret

和Raminus对话，他向你保证下一个任务和死灵法师无关。他要你前去帮助Irlav Jarol，他正率领一支探险队在一处名为Vahtacen的精灵(Ayleid)遗迹考古，为法师公会寻找上古精灵神器。和就在大厅的Irlav对话，他要你去找另一位实际负责发掘的公会成员Skaleel。考古队目前被一个机关困扰，开掘工作一筹莫展。他把进入遗迹的钥匙给了你。

根据地图标记来到Cheydinhal城东南方的Vahtacen精灵遗迹。第一层已经被考古队充分挖掘，显得空空荡荡。沿着通道来到下一层，和这里的Skaleel对话。她告诉你他们发现一根巨大的石柱机关，却无法启动机关。用Irlav给你的钥匙打开西北角落的一个房间，你看到了巨大的石柱。和这里的公会成员Denel交谈，得知似乎要按一定顺序对石柱释放魔法才能开启机关。他还告诉你墙上铭刻了一些Ayleid古精灵文字。在石柱大厅转一圈，石壁上你读到了四句古老的铭文。你上楼从Skaleed那里取得一本古精灵语词典(Ayleid Inscriptions and Their Translations)。拿到这本书后，你自己看只能翻译出一句。把书交给专家Denel，再询问他有关翻译的话题。四句古语全部翻译出来，你知道了释放魔法的顺序：火焰伤害 → 冰霜伤害 → 伤害魔法力 → 强化魔法力。

注意这些魔法只有对石柱释放才有效果。一般伤害魔法力(Damage Magicka)和强化魔法力(Fortify Magicka)的魔法都是对自我释放的。好在除了冰霜魔法，其余魔法的卷轴都可以在箱子里找到。用带有火或冰属性伤害的箭射向石柱也可以起作用。按顺序正确释放魔法后，石柱机关启动。跟着石阶来到遗迹更深处，这和你常在野外探险的精灵遗迹没有太大区别。在挂满笼子的大厅里消灭掉所有的不死生物，走到高台中央，启动机关取得笼子中的古精灵头盔(Ancient Elven Helm)离开。



回到法师公会把头盔交给Irlav。最后和Raminus对话，你将升级为Conjurer，并获赠一件等级物品：召唤师之袍(Robe of the Conjurer)。

# 魔术士级别任务 Magician

## 死灵师之月 Necromancer's Moon

死灵法师笼罩在整个法师公会的阴影挥之不去。Raminus要你向奥术大学的学者Tar-Meena了解有关黑暗灵魂石(Black Soul Gems)的信息。如果你这时已经完成了主线任务，那对亚龙人Tar-Meena女士应该不会陌生，关于邪教的研究也曾得到过她的指教。和她谈话，这位知识丰富的女学者不禁也抱怨自己琐事缠身。不过和她提起黑暗灵魂石，她还是答应帮助你。Tar-Meena告诉你去找一本叫《死灵师之月》(Necromancer's Moon)的书。在图书馆就能找到这本书，带着书再请教Tar-Meena，她会告诉你有关书中内容的信息并提起一种神秘的“亡灵之影”(Shade of the Revenant)。



向Raminus回报情况，他对“亡灵之影”完全没有头绪，只是猜测这是一种宗教仪式，并让你去问问同在大厅里的公会成员Bothiel。Bothiel也不知道这件事，却回忆起Falcar曾经提过相同的问题。Falcar这个名字是不是很耳熟？没错，就是之前在Cheydinhal城推荐任务中差点用一个戒指要了你的命的会长，看来他还真和死灵法师有勾结。Bothiel写了一些笔记给你，里面提到了四个地点。Raminus要你去探访其中的一个：黑石岩洞(Dark Fissure Cave)，观察“亡灵之影”仪式到底是什么名堂。

来到岩洞前，你发现一个祭坛，似乎是用来举行某种仪式。等到午夜你就会看到“亡灵之影”的全过程：一束紫色的光芒照射到祭坛上，普通的灵魂石就变成了黑暗灵魂石。显然这是死灵法师邪恶活动的一部分。

如果你来到岩洞前没有看到仪式，那有多种方式可以完成任务。首先，仪式每周举行一次，即游戏内时间的第1天、第9天、第17天、第25天……以此类推。你可以在人物菜单的属性中查看“经过天数”(Days Passed)来确定观看“演出”的时间。其次如果你根本不想等待，那可以直接进洞，你会找到一名隐修虫师(Worm Anchorite)，干掉他。从他身上可以搜到手写笔记(Handwritten Note)，解释了仪式的全过程。这些证据也足以完成任务。

无论以上哪种方式，只要获得了黑暗灵魂石制造的秘密，就可以回奥术大学想Raminus复命。你将被提升为Magician级别，并且可以直接从公会首席大法师Traven那里获得任务。



### 冒险笔记1 黑暗灵魂石

你可以根据此法自己制造黑暗灵魂石。黑暗灵魂石的好处是除了捕捉怪物的灵魂，还可以用来捕捉普通人(NPC)的灵魂。这样在执行黑暗兄弟会暗杀任务的时候也能吸魂了。另外这种珍贵的灵魂石也是魔族祭坛Vaermina任务中必要的道具。

制造黑暗灵魂石的具体方法是：在紫色光芒照耀祭坛的时候，将一枚Grand级别的灵魂石放上祭坛(其他低等级灵魂石不足以吸收人类的灵魂)。然后释放一个驱散魔法(也有可能是吸魂魔法，根据提示进行)即可激活祭坛，获得黑暗灵魂石。

# 法术士级别任务 Warlock

## 解放亦或解脱? Liberation or Apprehension?

和公会首席大法师Traven交谈，他对你的能力表示赞赏。会长交给你的第一个任务是调查一名公会卧底的下落。为了对抗崛起的死灵法师势力，公会安插了一位名叫Mucianus Alias的间谍潜伏在死灵法师组织内部。源源不断的有价值的情报让公会有效地遏制了死灵法师的猖狂进攻。在失去联络已久之后，大法师开始担心起这名卧底的安危来。公会已经派遣了一支战法师小队前去调查，但怕他们会误会Alias的身分而误杀他。你的任务就是亲自前往Nenyond Twyll要塞。

来到帝国南面的Nenyond Twyll要塞，你发现战法师小队只剩下一人Fithragaer。从他口中得知小队遭遇了死灵法师的伏击，显然他们早已有所准备。看来凶多吉少。Fithragaer坚持战斗到底，要你跟着他，转身又冲向了敌人，不想还没走出几步就身中陷阱身亡。同伴死得突如其来，看来依然只剩你一人来收拾残局。

接下来一路杀敌即可。你会遇到一名并不主动攻击你的女死灵法师Mariette Rielle。你可以直接攻击她，也可以先和她聊两句。她告诉你，你要救出的Mucianus Alias已经沦为了一个虫奴(Worm Thrall)，其实就是一具无脑僵尸！击败她之后，打



开西北面墙上的机关，内室果然只有一具丧失了意识的僵尸——这就是可怜的卧底Alias。你可以杀掉Alias帮他解脱痛苦，也可以直接离开。

返回奥术大学向首席大法师描述发生的一切。也别忘了和Raminus对话，提升为Warlock，从此你可以自由出入大法师塔二楼的会议室(Council Chamber)。

# 巫师级别任务 Wizard





## 带血的情报 Information at a Price

和大法师Traven对话，你的下一个任务将是回到Skingrad城会会我们的老朋友——名副其实的吸血鬼伯爵Hassildor。他以私人名义要求你前去获取至关重要的死灵法师的情报。

再次来到Skingrad城堡，在大厅和伯爵的老手下Hal-Liurz对话要求安排会见。她表示已经等你良久，立刻上楼汇报。等待片刻，她就会引着伯爵下楼。显然你上次的表现赢得了伯爵的信任。重要的情报往往要价很高，哪怕是伯爵也不例外。在告诉你公会需要的情报前，他要你先替老朋友解决一些"小麻烦"——而作为知道他真实身分的你是最合适的人选。Hassildor告诉你最近有一伙吸血鬼占据了城外东面的血痂洞(Bloodcrust Cavern)作为老巢，更麻烦的是据说一群吸血鬼猎人也随之而来。这两股势力都给伯爵带来了无穷的隐患。进一步的交谈，你得知吸血鬼猎人团(Vampire Hunters)一共有四人，由一名武艺高强的木精灵Eridor率领。伯爵的意思是你把两股势力都"解决"掉。怎么解决则取决于你。

这个任务有三种完成的方案：1.可以简单粗暴





地直接把两股势力都灭门；2.通报吸血鬼猎人吸血鬼的住处，让他们替你消灭吸血鬼，你再暗下毒手；3.你也可以自己消灭吸血鬼，然后奉劝无鬼可杀的猎人们离开Skingrad城。第一种方案最为血腥，在城里杀害NPC要冒被逮捕的危险。如果你不在乎自己的恶名值，并希望加入黑暗兄弟会，那么可以选择第一种方案。这里推荐一石二鸟、左右互博的第二种方案。

这群懒散的吸血鬼猎人一点都不如你想像中那么有效率。他们一直聚在城里的酒馆喝酒聊天大吃大喝，然后半夜回房睡觉，丝毫没有四处搜捕吸血鬼的意思。嗯，轮到你这个可耻的告密者登场了。猎人首领Erina一般下午会在女兽人开的姐妹酒吧(Two Sisters Lodge)喝酒。在那里等待并和Erina对话，告诉他吸血鬼就在城外的血痂洞里。猎人们还是会不紧不慢，过一阵才会选择一个时间上路，一行人向城外进发。吸血鬼猎人的装备不怎么样，个个一身便宜的皮甲和钢质武器。而洞中的吸血鬼是等级怪物(随主角等级上升)，一般情况下进洞就急急忙忙发起猛攻的猎人会被强悍的吸血鬼秒杀。接下来只要消灭洞中残余的吸血鬼即可。记住两方被尽灭的任务信息都出现过才表明你彻底完成了任务。

回到城堡向伯爵"报喜"。Hassildor终于贵人开口：这个重要的情报就是死灵法师组织正在设法秘密召唤Mannimarco，即传说中的"万虫之王"(King of Warms)，这将使法师公会处于极端危险的境地。你马不停蹄地赶回大法师塔，向Traven大法师通报情况。Traven表示公会需要时间来研究这个问题。

### 冒险笔记2 不死生物

《上古卷轴》世界中繁多的地下城、矿坑、洞穴、遗迹中最臭名昭著的怪物就是不死生物了。游戏中的不死生物分为三大类：

| 名称 | 说明 | 常见种类 |
|---|---|---|
| 骷髅类 | Bones | 只剩下骨架的不死生物。巫妖具有强大的法力。　　各种等级职业的骷髅(Skeleton)、巫妖(Lich) |
| 幽魂类 | Ethereal | 没有实体的气雾化幽灵与鬼魂。普通物理攻击无效，只能用魔法、银器或属性伤害武器消灭 幽灵(Ghost)、怨魂(Wraith) |
| 僵尸类 | Zombies | 没有意识的一群行尸走肉，攻击时会带来疾病、吸取能力值等负面效果。僵尸(Zombie)、无头僵尸(Headless Zombie)、丧心狂僵尸(Dread Zombie) |

一般每个地点只有一类不死生物，随着玩家等级的提升和任务的不同，有些高阶地下城里也有多种不死生物共存。要有效地消灭它们就要掌握其特性。所有的不死生物都对毒素免疫，不同程度抗霜属性攻击。另外它们也不怕水淹，都永久掌握水上行走或水下呼吸的能力。没有方法能破坏它们的体力值。另外超度亡灵法术(Turn Undead)对所有的不死亡灵都起作用，但镇静类法术(Calm或Demoralize)则对它们无效。

大部分不死生物都可被召唤，这也是死灵法师(其实是召唤系专精法师)的惯用伎俩。只要消灭召唤者，被召唤的生物也会立刻消失。如果你是召唤者，那么主动攻击召唤出来的生物三次，它就会开始攻击你。吸血鬼在"《上古卷轴》系列"中不被列为不死生物。

## 暗潮汹涌 A Plot Revealed

两天过后你才能从Traven那里接到这个任务。他要你前往Bruma城找当地会长Jeanne Frasoric，她已经有些日子没和公会联系了，而这有悖于谄媚的她平日里的做派。

到达Bruma城法师公会，这里竟被袭击了。残存的不死生物在一片火海中游荡，你一边消灭它们一边寻找幸存者。原来左边通往二楼Jeanne办公室的通道被堵死，你只好从地下室的休息区一路杀过去，沿路只看到公会成员的尸体。来到另一头上楼，一袭不祥黑袍的女死灵法师Camilla Lollia正等着你。杀掉她之后，忽然一位老朋友出现了。正是擅长隐身术的虎人J'skar，他说在攻击来临的时刻他选择了隐身，才逃过一劫，不过他目睹了万虫之王Mannimarco的降临和它可怕的屠杀，甚至它还能吸取人类的灵魂。万虫之王提到了一个地方回音洞(Echo Cave)，并扬言要扫平法师公会。最可怕的是，他感觉万虫之王实际上能看到他的存在，不知出于什么原因没有下手杀他，或许是为了留个活口警告其他法师公会成员。说完J'skar一路飞奔逃离了公会。你也立刻动身返回奥术大学向首席大法师复命。

一切来的如此措手不及，Traven表示依然需要三天的功夫研究进一步对策。向Ramuinus要求提拔，你被晋升为Wizard级别，并永久学会了一个新法术：巫师之怒(Wizard's Fury)。这是一个强悍的火焰、冰霜、震颤三系复合持续伤害的魔法，将在接下来对抗死灵法师的任务中助你一臂之力。



**特别提示** 在Bruma城法师公会遇袭后，这里两位可以交易的对象Volanaro和Selena Orania都会死去。其中出售魔法的Volanaro是游戏中惟一一个出售高阶召唤术"召唤黛卓拉领主"(Summon Dremora Lord)的NPC，所以要买的话在接受这个任务之前完成采购吧。

## 高级巫师级别任务 Master-Wizard



三天后向Traven询问下一步行动方案。法师公会的官僚作风让你深感失望。三天的会议结果竟然是公会高层两派分裂：白衣法师Irlav Jaro带着血虫头盔(The Bloodworm Helm)回泰乐门要塞(Fort Teleman)；而女法师Caranya则带着死灵师魔坠(Necromancer's Amulet)去了昂托斯要塞(Fort Ontus)。Traven显然无法接受两派分裂的局面，更担心这两件神器会落入敌人之手。你的任务就是去把两件神器取回来(完成顺序随意)。

### 血虫头盔 The Bloodworm Helm

来到地图标识的Leyawiin城东北面的泰乐门要塞。这里是黑玫瑰教团(the Order of the Black Rose)出没的地带，到处都是死灵法师。恐怕Irlav是凶多吉少。这里不但有死灵法师，神器还把黛卓拉魔物都吸引了过来。你可以等他们互博一段时间，也可以亲手清扫城堡。在城堡深处你发现了一身白袍的Irlav Jarol的尸体。从他身上取回血虫头盔。

### 死灵师魔坠 Necromancer's Amulet

来到Skingrad西北面，临近落锤省边境的昂托斯要塞。你可能要花些时间才能找到山上的入口。进入要塞后一群法师沿路站岗，告诉你要来帮助他们就去找Caranya谈。在城堡中心你见到了Caranya，没聊几句你就发现她已经背叛了法师公会，她本人已经成了一个死灵法师。随着她喊出"愿万虫之王饱餐你的灵魂！"，整个城堡的法师都会开始攻击你。Caranya是一位高强的法师，不过使用沉默术等阻止她使用召唤魔法，她就相当贫弱了。从她尸体上取得死灵师魔坠，杀出重围。

**特别提示** 死灵师魔坠是一件等级物品。如果你的等级足够高(25级以上)时取得这件魔坠，那么它提供的魔法力增长是相当可观的，比三颗最高等级的印记石(Transcendent Sigil Stone)提供的属性强化总和还多。所以如果你不急着完成法师公会的任务，可以自己戴着死灵师魔坠满世界跑。一旦你把魔坠交给Traven，这件神器就会从游戏中消失，再也无法获得。



### 伏击 Ambush

取回了两件神器后回到奥术大学交给Traven。内讧让法师公会元气大伤，老头子越来越倚重你的才干。目前死灵法师加紧了行动步伐，正在把一块特殊的黑暗灵魂石转移到回音洞(Echo Cave)，为了阻止更大的阴谋得逞，公会派你去参与行动。此次行动的对象不是别人，正是当初差点让你溺水而亡，又神秘失踪的Falcar。

根据地图标识来到帝都西南面的希洛遗迹(Ruins of Silorn)，这里你会见到三位战法师同伴：领头的Thalfin，和Iver、Merete站在遗迹外等你。他们本来计划突袭遗迹，却不想遗迹的大门被魔法封印，无法打开。于是他们决定采取伏击战术，等着死灵法师出现来个出其不意。你可以通过和三位同伴对话来安排每个人伏守的位置(依然是经典的肉盾近战，施法者远攻的策略)。

每个人都各就各位后和Thalfin对话。注意如果太接近遗迹入口会让死灵法师发现你的存在从而打乱计划。另外你也可以施展隐身术，绕到遗迹南面堵死Falcar逃跑的后路。如果你使用弓箭或其他近战武器，一定记得给武器淬毒——和法师的战斗要诀就是"快"，尽可能在他们召唤出任何东西来之前就解决战斗。不久Falcar就会带着三名法师从遗迹大门出来，等他们离你的伏击圈够近的时候展开行动。Falcar会立刻带着你要找的巨型黑暗灵魂石(Colossal Black Soul Gem)飞奔回遗迹内部。跟上他。

遗迹中你可能要绕很多路才能找到Falcar，也有不少死灵法师挡路。紧跟任务指针直到Silorn Sedorseli区域，不要忘了拿沿路的精灵石。Falcar是名强悍的死灵法师，速度奇快(至少三倍于普通速度)，差不多每项基本属性都在100以上。他会径直挥舞着匕首向你冲来，杀伤力相当高——如果你会麻痹术或有麻痹术卷轴不要吝啬使用。消灭他之后取得巨型黑暗灵魂石、他的钥匙和其他战利品，离开遗迹。

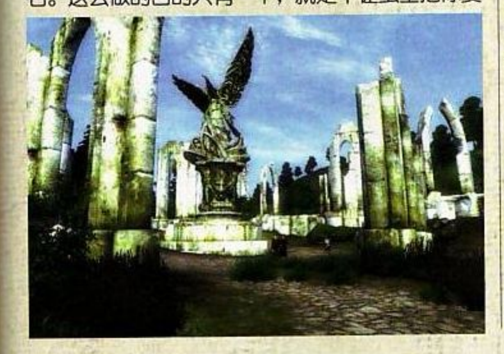
**特别提示** 这里其实也有多种完成任务的其他方法。如果你是一个等级足够高的盗贼，通过潜行(Sneak)和施展隐身术，你也能兵不血刃地完成任务，即在Falcar第一次出现时悄悄绕到背后施展偷窃。成功率就看你的速度了。你也可以考虑用加重术(记得他怎么对你的，以牙还牙吧)和麻痹术困住他，阻止他逃回遗迹。



# 大法师级别任务 Arch-Mage

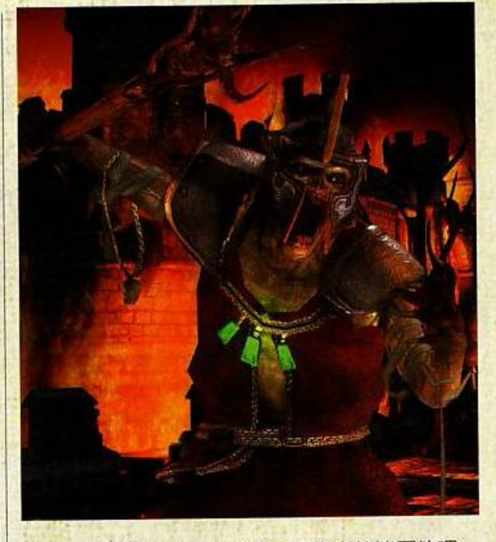
## 直面虫王 Confront the King

带着灵魂石返回奥术大学，Traven告诉你这块巨大的黑暗灵魂石要对付的正是他本人。交代了所有秘密，并把你确定为他的接班人后，他牺牲了自己的生命，将自己的灵魂封印进了巨型黑暗灵魂石。这么做的目的只有一个，就是不让虫王把你变成一具虫奴(僵尸)。带着前辈的嘱托和生命，做好完全的准备，上路吧！



来到帝都北面遥远的回音洞，被称为"万虫之王"的Mannimacro就潜藏在地底深处。洞门口有个送死的死灵法师Bolor Savel，声称要用生命保护钥匙。成全他，取得钥匙，进入洞穴。一路上会有不少送死的法师，一路跟着任务指针前进即可。

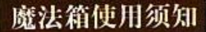
虫王终于出现了。在巨大的死灵师大厅(Necromancer Chamber)，地面上长出了指骨般的围墙把你们围了起来。在你靠近虫王时，他会禁锢住你开始唠叨。听他讲完邪恶的宣言，他会立刻施法，试图把你变成一具虫奴。好在容纳了前大法师的魂魄保护了你。之后，一对一的宿命之战就开始了。注意这个强大的死灵法师永远比你的等级高出7级，最高达350的法力值，且拥有永久的生命值+100效果。他施展的全部法术包括：禁锢术(Immobilize)、闪电球(Lightning Ball)和召唤巫妖(Summon Lich)，外加五种随机的死灵师法术(两个召唤系、两个毁灭系和一个回复系)。对普通攻击和大部分召唤生物的攻击免疫。尽你所能消灭他吧！



杀死虫王后，可以搜索他的战利品。他的法袍没有附魔属性，法杖持续30秒的"行尸走肉"(Reanimate)效果能让尸体再次爬起来，但实际作用不大，甚至卖不出好价钱。都可以直接扔掉。把虫王的死讯带回奥术大学，和Raminus对话。你终于成了法师公会的新任最高领袖——首席大法师。

# 尾声

死灵法师的威胁被彻底解除了，法师公会作为帝国势力最为显赫的社团之一依然香火不灭，繁荣昌盛。而作为新任首席大法师的你，需要做的工作还很多。不过先来享福吧，首席大法师塔三楼的房间现在的主人就是你！这里陈列着千百年来法师公会辉煌的战利品，更有实用的制备炼金术材料的魔法箱(Enchanted Chest)，这个宝箱能够复制你放进去的炼金术材料！你还可以向老朋友Raminus提起"配方收集"(ingredient collection)话题，会有一个关于草药配方的小任务。好好利用宝箱配置出理想的魔法药剂吧！



### 魔法箱使用须知

1. 在宝箱内放入一种炼金材料，在一天或更多天之后，材料会增加十份"克隆"。
2. 无论你放进宝箱的材料有多少，只会复制出十个来。
3. 如果你等了七天还不取出复制品，那么宝箱中的一切都会消失。
4. 宝箱有无法复制的炼金术材料(见下表)
5. 可以一次放入多种不同的炼金材料。
6. 每复制一次，都要再等待七天才能进行再次复制。
7. 一次性放入太多材料可能导致所有材料隔天消失。





### 魔法箱无法复制的炼金材料列表

* Ambrosia
* Ashes of Hindaril
* Cheese Wheel
* Cinnabar Polypore Red Cap
* Foxglove Nectar
* Green Stain Shelf Cap
* Human Heart
* Human Skin
* Jumbo Potato
* Lichor
* Nirnroot
* Orange
* Painted Troll Fat
* Pinarus' Prize Minotaur Horn
* Poisoned Apple
* Potato
* Rat Poison
* Refined Frost Salts
* Root Pulp
* Rumare Slaughterfish Scales
* Shepherd's Pie
* S'jirra's Famous Potato Bread
* Taproot
* Unicorn Horn

# 11. 佣兵团的覆灭 The Fighters Guild

战士公会

## 公会简介

战士公会始创于第二纪元320年，在Dineras-Ves "the Iron"的倡议下由Versidae-Shaie创立。战士公会的成立初衷是为了不依托任何政府军也能为帝国居民提供武力保障。公会最早的名称是“The Syffim”，是Tsaesci语“战士”的意思。仅限阿克威尔大陆人加入的战士公会最后向全体种族敞开了大门。

如今的战士公会已经是横跨塔姆瑞尔大陆各地的一流专业社团，在各大城市乡镇都设有公会武馆，为有志于成为战士的帝国居民提供训练和习武的机会。战士公会和法师公会一样，是皇帝钦命恩准的合法组织，允许向社会公开招募并培养雇佣兵。对公会内部成员，训练费用、物资和服务都相对便宜，而公会干事(the Guild Stewards)们也积极向成员们派发各种工作机会和佣兵信息。一旦成为公会成员，那么散布在赛洛蒂尔行省各地的战士公会里的物资就可以免费供你取用。也就是说你



随便拿走任何东西都不会被视为犯罪行为。这可以在游戏初期给你积累起一笔相当不错的财富。

## 公会戒律

不得攻击或对公会中的其他成员犯下罪行(包括被发现的偷窃行为等)。不过成为战士公会成员后在外面犯下罪行不会被公会开除。第一次被驱逐出公会，你要找20张熊皮(熊在野外并不常见)才能获准重新入会；第二次被驱逐，要找20个牛头怪角(极其困难)，才能重回公会。第三次被驱逐的话，你将终生成为不受公会欢迎的人，永远无望再加入。

## 成员级别

| | | | |
|---|---|---|---|
| Associate | 助手 | Defender | 防战士 |
| Apprentice | 学徒 | Warder | 护卫 |
| Journeyman | 老手 | Guardian | 守卫 |
| Swordsman | 剑客 | Champion | 冠军 |
| Protector | 保镖 | Master | 头领 |

## 入会任务 Recommendation Quests

首先确定你不在通缉犯名单之列，是没有案子的清白身。行省七座城市都有战士公会，但只有三个公会干事会向你提供任务：Anvil城的Azzan、Cheydinhal城的Burz gro-Khash，和Chorrol城的Vilena Donton。你只要向三人中的任何一个申请入会就能加入。



## 学徒级别任务 Apprentice

刚入会时只有Anvil和Cheydinhal两地的公会提供任务。初始的三个任务无所谓完成次序，你可以自由选择。先完成的两个任务会被提拔为学徒。第三个任务后会被提拔为老手。

### 驱除鼠患 A Rat Problem

Anvil城的第一个入门级任务听起来很简单，Azzan告诉你职业生涯的第一个委托人是城中的Arvena Thelas女士。在北城门西面找到委托人的房子进门拜访。女主人的话让原以为只是简单灭鼠的你大吃一惊：原来所谓“鼠患”并不是灭鼠，而是保护老鼠。女主人爱鼠如命，饲养在地下室的老鼠最近却相继死去。来到地下室调查，一只狮子竟通过地下室的缺口爬了进来，正在攻击鼠群。上前两三刀解决山狮，上楼向女主人报喜。她要你去马路对面找一位名叫Pinarus Inventius的猎人。简短地交代原委后，你跟随猎人来到城外一处草丛猎狮，饿到连老鼠都吃的狮子惨死剑下。

回到女主人处，她却再次惊叫起来，告诉你地下室还有一头狮子。灭掉之后，地下室的老鼠所剩无几。Arvena怀疑这一恶行是她的邻居Quill-Weave所为，她一向厌恶两幢房子之隔的鼠群，而且最近几晚总是鬼鬼祟祟地出现在Arvena房子周围。你决定检视Arvena的房子。等待夜幕降临，躲在角落观察的你(可潜行或施展隐身术)发现Quill-Weave果然出现了。她绕到房子后，四顾无人竟在地下室缺口扔下一块腐肉。立刻上前和她对话，面对铁证她无从辩驳，只好承认她扔肉的本意只是想引鼠出洞，让城里的卫兵解决鼠患，不想招来了饥肠辘辘的狮子……

接下来你面临两种选择：是否告密。如果你向Arvena隐瞒Quill-Weave的所作所为，那么Quill-Weave会对你的运动(Acrobatics)技能做一次免费升级；如果你向Arvena告发Quill-Weave，那么女主人会免费提升一级你的口才(Speechcraft)技能，而且从此以后不管你把好感度降得多么低，她每次和你说话都会加上一个肉麻的昵称：“小耗子～”

无论如何选择，Arvena都会给你一笔相同的赏金(具体数额根据人物等级决定)，你的美名值都会上升1点。Quill-Weave也会继续为你提供运动技能的付费训练。回到Azzan处复命，获得提拔。

### 倒霉的店主 The Unfortunate Shopkeeper

Azzan给你的第二个任务简单多了，要你到码头区帮助倒霉的店老板Norbert Lelles，他的莱雷精品屋(Lelles Quality Mercandise)最近失窃多次，过去的几个月损失惨重。盗窃都发生在无人值守的夜间，所以他要你在店里埋伏过夜，他会在附近的流觞客栈(Flowing Bowl Inn)等你消息。

在店里一直等到午夜(可用休息让时间快速流逝)，三个贼人(Aenvir，Dranas Lerano，Storn the Burly)会潜入店中。消灭他们。到旅店领赏(等级赏金)。店主提起这三个人都在自己的店里干过，原来竟是内鬼。如果你想在这个任务上获得更多报酬，在等待贼人到来时可以偷一些店里值钱的货物。三个盗贼尸体上的战利品也别放过。

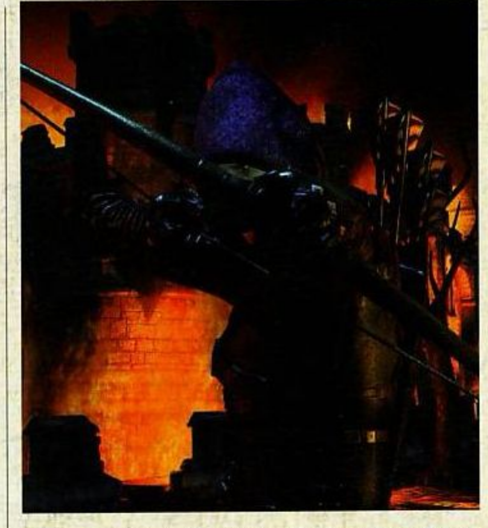
# 老手级别任务 Journeyman

## 废矿 The Desolate Mine



来到Cheydinhal城，兽人干事Burz gro-Khash要你护送一批武器给西北面废矿里的公会成员。根据地图标示来到矿坑，还没下矿你就可能遭到地精(goblin)的攻击。进入矿坑，三位公会成员Rienna、Elidor和Brag gro-Bharg正为遭到地精袭击而一筹莫展。和Rienna对话并把带来的武器分发给其他两位成员。记得把战锤交给兽人，Rienna更适合用弓箭，而Elidor则适合用剑。接下来就是地精屠杀派对！跟着三位战士一路冲进矿坑深处。消灭全部地精后回公会向Burz gro-Khash复命，如果前两个任务都已完成，你将被提拔为老手级别。

你的奖金和三位战士是否幸存直接挂钩。如果三位都活了下来，你会收到双倍等级奖金(200—1200金币)，一点美名值；如果有任何一个或多个阵亡，那么奖金只有80%(80—480金币)，没有美名值。另外你从死去公会成员身上搜罗的武器在复命时都会被没收，如果想要的话先扔在附近的地面上再对话。



# 剑客级别任务 Swordsman

## 半途而废 Unfinished Business

完成前三个入门任务。来到Chorrol城和此地的公会干事Vilena Donton对话，她要你接受Modryn Oreyn的指派。Modryn要你去Skingrad城找一个名叫Maglir的公会成员。这家伙接了一个合同，却因为对赏金不满，拖延不做了。战士公会的任务合同向来"童叟无欺，永不言败"，没有半途而废一说。来到Skingrad的西野旅店(West Weald Inn)找到Maglir，问到了任务要取得的是一份日志(Brenus Astis' Journal)。

根据地图标识来到城外西北面的坠岩洞(Fallen Rock Cave)，干掉不死生物，根据任务指针取得笔记。返回公会之前你可以和Maglir打个招呼，告诉他你已"越俎代庖"了，他依然一副满不在乎的样子。回公会复命，能获得一笔等级赏金。如果说出是替Maglir完成了任务的真相，你将获得1点美名值；如果你替Maglir撒谎，则不会加美名值，但会在之后的任务中获得同伴的好感。如何选择就看你了。





## 借酒浇愁 Drunk and Disorderly

看来要整肃战士公会这群粗人的风纪还真不容易。替人收拾残局后，这次Modryn Oreyn又派你去处理几个酒后闹事的公会成员。来到Leyawiin城的五爪客栈(Five Claws Lodge)找到三个酒气熏天的家伙Rellian，Vantus Prelius和Dubok gro-Shagk。这群懒人把责任推到了黑森林军团(Blackwood Company)身上——Vantus愤怒地指责黑森林军团抢走了公会的生意。和老板娘Witseidutsei对话，她只想把这三个酒鬼踢出客栈。谈起有关工作机会的话题，她建议你去找Margarte。(如果老板娘对你好感度太低，那么从附近的NPC嘴里都能问到这个名字)

Margarte的宅子就在五爪客栈的东南方。如果你敲门时主人恰好不在家，那她可能在城外转悠寻找炼金材料。和她谈话，了解到她是一位贸易顾问，还能训练你的交易技能，不过她真正的激情都投注在炼金术上……只是苦于没时间收集足够的炼金原料。向她提起战士公会工作(Fighters Guild Jobs)的话题，她说自己正在战士公会和黑森林军团之间犹豫，选择谁作为自己惟一的炼金材料供应商。你一口承接下来，答应为她找五个心灵体结晶(Ectoplasms)证明战士公会的实力。

这种闪闪发光的结晶可以从各种幽灵身上获得，最近的来源就是Layawiin城教堂地下室，灭掉五个圣魂(Sanctified Dead)即可。把全部五个心灵体结晶交给Margarte，她会选择战士公会成为她食人魔牙齿(Ogre Teeth)和牛头怪角(Minotaur Horns)的独家供应商。回客栈告诉三个酒鬼，他们欢呼雀跃自己总算有活可干了。回Chorrol城复命，Modryn对黑森林军团势力的迅速崛起感到不安。你将得到等级赏金，被提升为剑客。

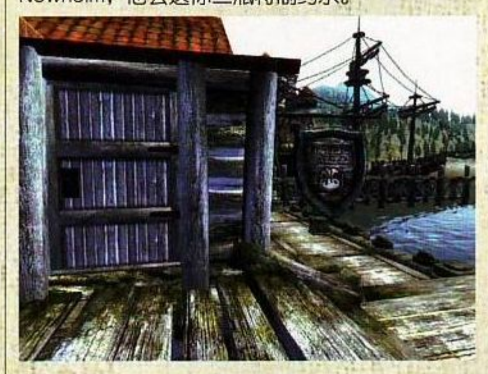
# 保镖级别任务 Protector





## 贼窝与传家宝 Den of Thieves / Newheim's Flagon

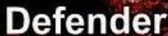
Chorrol城暂时没有新任务了，你可以选择去Anvil城和Chorrol城接任务。Anvil城最近偷盗成风，你可以从NPC口中得知Newheim the Portly失窃了一件祖传宝物。去公会接受查找贼窝的任务，你还可以找一个助手和你一起执行任务。有趣的是这个助手正是之前嫌报酬低的Maglir。找到Newheim的房子和他交谈，得知祖传宝物是个细颈壶(flagon)，窃贼就躲藏在城北的Hrota Cave(此时任务日志上出现独立的一条：Newheim's Flagon)。前往山洞，里面果然藏匿了许多——与其说是"盗贼"，不如说是"山匪"。要找回的祖传宝物就在洞穴东面尽头的桌子上。注意保护Maglir，让他站到你身后。消灭全部盗贼后(会有任务日志更新提示)返回公会复命。也记得把家宝还给Newheim，他会送你三瓶特制药水。



## 清偿赌债 Amelion's Debt

到Cheydinhal城的公会向Burz gro-Khash要合同。这次的委托人住在Leyawiin城西海岸的水泊村(Water's Edge)。跟着地图标识来到这个定居点，和Biene Amelion对话。她向你倾诉她父亲留下的惟一遗产就是一笔1000金币的赌债。她父亲生前好赌又时运不济，如今债主上门她实在无力偿还，只能请大英雄你去家族墓地把她祖父陪葬用的盔甲和剑(Brusef Amelion's Sword和Brusef Amelion's Cuirass)盗出来。你可以用两种方式解决村姑的烦恼：一是发扬骑士精神的光荣传统，无私地掏出1000金币直接给她还债；二是做一回盗墓者，前往地图上的地点，为她取回老祖宗的东西。Biene其实只要这个盔甲套装中的剑和胸甲(价值加起来正好1000金币左右)，其他部分你可以带走。回到公会，得到赏金和美名值奖励，你将被提拔为保镖。

# 防战士级别任务 Defender



## 懦弱的少爷 The Master's Son

达到保镖级别后再次回到Chorrol城，从Modryn Oreyn处接受任务。这次的任务乍听索然无趣：找到前往Nonwyll山洞后失踪的会员Galtus Previa。不过有趣的是，这次同行的伙伴是公会会长的儿子Viranus Donton，目的是鼓舞这位娇生惯养的少爷的自信心。别管Modryn怎么说，你可以直接和公子哥的母亲、会长本人Vilena Donton攀谈。她告诉了你Viranus的下落。来到公会街对面的Donton府邸要求Viranus跟着你一起行动。

Nonwyll山洞位于Chorrol城西北面，一路上Viranus都会跟着你。这位少爷大概是游戏里最弱的NPC，而且还不懂得避让，你也没办法叫他站在原地不动让你来清场。不过好在这位贵人是不死的命，只会被怪物击昏倒地，不一会儿又会颤颤悠悠地爬起来。所以，欣赏少爷死去活来地被怪物折腾其实也很有趣。洞中的怪物主要是野巨魔(Savage Trolls)，清理干净后任选两扇门中的一个进入泰坦厅(Chamber of Titans)。在洞窟最远方找到Galtus Previa的尸体前，泰坦厅中还有五头野巨魔、两头野食人魔(Savage Ogres)和一头野牛头怪(Savage Minotaur)等你照顾。这群姓"野"的都是等级怪物，所以如果你此时人物等级较低，这些怪物会比较好对付；高等级人物就有的你打上一阵了。干掉全部野兽，带着晕乎乎的少爷检视尸体，任务日志更新后返回。





向Modryn复命前先存档。这次奖金属于负责昏迷的少爷，而你则获得一件等级武器(随机生成匕首、刀、长剑、短剑、双手剑)。反复读存档直到获得满意称手的武器吧。

| 人物等级 | 武器类型 | 附魔效果 |
| --- | --- | --- |
| 1–3 | 铁 | 损失体力值30点，持续10秒 |
| 4 | 铁 | 火、霜或闪电伤害5点 |
| 5–6 | 钢 | 火、霜或闪电伤害5点 |
| 7–8 | 银 | 吸取魔法值4点，持续4秒/伤害魔法值40点/驱散魔法25点/损失魔法值30点，持续10秒 |
| 9–11 | 矮人 | 火、霜或闪电伤害10点/损失生命值15点，持续6秒/击落武器40点 |
| 12–14 | 精灵 | 火、霜或闪电伤害15点/损失魔法值40点，持续10秒/损害敏捷属性3点/击落武器60点 |
| 15–18 | 玻璃 | 火、霜或闪电伤害15点/吸取速度值8点，持续20秒/冰霜伤害10点，距离15尺/击落武器60点 |
| 19–22 | 乌木 | 火、霜或闪电伤害20点/击落武器80点 |

## 半途再废 More Unfinished Business

回到Chorrol城，Maglir这家伙又惹了麻烦。你在寂寞单身汉客栈(Lonley Suitor Lodge)找到了这个没完成任务就只顾喝酒的废柴。你看见这家伙一身闪亮的新盔甲正在疑惑。他却开口了。这次不是"半途而废"这么简单了，Maglir根本就背叛了公会，转而加入了黑森林军团！如果你在上个"半途而废"任务中曾经替他撒谎，那么他这次会"仗义地"告诉你Aryarie的委托；如果上个任务你"出卖"他，把实情告诉了Modryn，那么他会拒绝向你透露半个字。无论如何，你都可以直接去Bravil城的法师公会找Aryarie把任务继续做完。(这里不要管任务指针依然指向Maglir)

Aryarie需要10瓶小妖胆汁(Imp Gall)做研究，而且她不太信任黑森林军团能完成任务(嗯，怎能信任废柴)。她建议你去Robber's Glen山洞试试运气，当然如果你有其他方式搞到足够的胆汁一样可以完成任务。沿着Bravil城外的绿林小径(The Green Road)向北就能找到山洞——洞内聚居着足够的小妖供你消灭。这些长翅膀的小东西擅长远程攻击，所以用弓箭、魔法，或加快脚步冲上去砍都能快速消灭。收集满十瓶胆汁，回到魔法公会交给Aryarie。你的奖励将是一枚具有护盾魔法效果(Shield)的戒指。这个戒指是等级物品，是人物低等级时就能入手的等级物品之一。

回城向Modryn复命，你被提拔为防战士。恭喜你成了一位受尊重的重要会员(靠替人擦屁股，唉~)，Modryn终于觉得是时候给你讲讲公会最近最大的困扰了，那就是最近崛起的另一股佣兵势力：黑森林军团。

| 人物等级 | 物品名称 | 附魔效果 |
| --- | --- | --- |
| 1–4 | Base Ring of Aegis | 护盾魔法12点 |
| 5–9 | Ring of Aegis | 护盾魔法15点 |
| 10+ | Grand Ring of Aegis | 护盾魔法18点 |

# 护卫级别任务 Warder

## 黑心法师 Azani Blackheart

Modryn Oreyn要你晚上去他家谈谈有关黑森林军团的事情。你如约而至，听到的是一个曲折的故事：法师Argoth委托战士公会从阿扎尼·黑心那里取得一件神器。任务不幸失败了，公会损失惨重，20位兄弟阵亡，其中包括公会会长的长子Vitellus Donton。从此以后忍受丧子之痛的会长一直生活在阴影之中，这也是为什么次子Viranus备受娇宠而懦弱无为。而不久之后，却传来了黑森林军团完成这一任务的消息，Argoth也被人谋害，这一切看起来完全就是一场阴谋。但会长不愿与黑森林军团发生正面冲突，甚至甘愿看着公会风纪日趋散漫，合同不断被黑森林军团夺走，乃至发生Maglir这样会员叛逃的事情。战士公会日益颓败，已处于危机边缘。

Modryn决心重振公会。他怀疑阿扎尼·黑心与黑森林军团暗中勾结，法师保住神器消灭敌人而黑森林军团则打击了公会的力量。他要你出手反击并严惩凶手。接下这个充满挑战的任务，Modryn要你在Leyawiin城的战士公会与他碰头。然后一起动身前往法师所在的Arpenia要塞。

按计划到达Leyawiin城和Modryn碰头，一起向城外东北面的尼本山谷(Nibenay Valley)进发。走了一段时间后和Modryn对话，他会说黑心法师不在此地，要塞一片宁静看来已废弃不用。实际上黑心法师已经转移到了附近另一处精灵遗迹Atatar。跟着Modryn走到Atatar(注意在他身后跟着，不要用大地图瞬移或走到他前面去。不然会



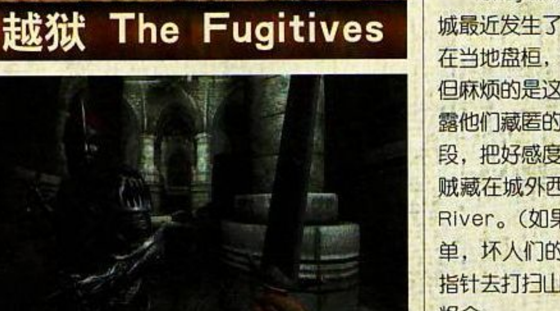
引发Bug)。

两人跨进遗迹后，再次由你带路。探索整片区域，有挡路的强盗一并灭掉，直到找到阿扎尼的藏身之处。黑心法师是一名武艺高强的夜之暗刃(NightBlade，盗贼兼法师)。他穿着一套轻型精灵盔甲，握有一把织罪者(Sinweaver)长剑，附魔属性为损失体力值和火焰伤害。嗯，有什么理由不灭他并扒个精光呢。记得拿走他尸体上的戒指，这是完成任务的必要道具。和Modryn对话，并把戒指交给他，作为战士公会消灭黑心的证据。正义得到了伸张，你也被提拔为护卫。

# 守卫级别任务 Guardian



## 越狱 The Fugitives



Cheydinhal城的Burz gro-Khash告诉你Bravil城最近发生了越狱事件。更为猖狂的是四个逃犯还在当地盘桓，骚扰居民。你要去把这些歹人摆平，但麻烦的是这些居民被强盗弄怕了，不愿意向你吐露他们藏匿的地点。通过劝说、贿赂、魅惑术等手段，把好感度提升到60以上，居民们终于说出了盗贼藏在城外西北面的Bloodmayne，靠近Larsius River。(如果你是盗贼公会成员，这里就比较简单，坏人们的小道消息很容易就能问到)根据任务指针去打扫山洞吧。回去复命，你会获得一笔等级奖金。

## 徘徊的学者 The Wandering Scholar

Anvil城的Azzan的下一个任务是：Elante of Alinor想研究黛卓拉魔族祭坛，但需要随身保护。来到Kavatch城西北面的碎岩洞(Brittlerock Cave)，Elante会在洞内等你。清理掉全部黛卓拉魔物，来到下层通道(Brittlerock Lower Passages)，一路护送她到洞底的祭坛。她要留在洞内继续研究，你可以安心离开。她会送你一本可增长剑系武器技能的书《2920年，晨星月·卷一》(2920，Morning Star v1)。回Azzan处复命，得到奖金并升级为守卫。记住只有委托人活下去才有奖励，不然包括书、奖金在内都是没有的。

# 冠军级别任务 Champion

## 废矿的巨魔 Trolls of Forsaken Mine

回到Chorrol城，Modryn Oreyn告诉你公会派了一队人马去清理一个废弃矿坑中的巨魔但从此便没了音讯，重要的是我们的少爷Viranus Donton也在其中。根据地图标识，你来到Leyawiin南面的废弃矿坑(Forsaken Mine)，一踏上你就察觉到一丝不祥的空气：地上有三具公会成员的尸首(Ariente，Ashtus Chenius和Cartrus Gavinius)，再往深处走了几步，你又发现两位兄弟的尸体(Cargas Laftrius和Mattius Wotrus)，还有两具黑森林军团佣兵的尸体。看来这里发生了一场恶斗，双方死伤惨重。消灭这里一头残余的野巨魔进入矿坑第二部分，这里又出现八头野巨魔。注意前进节奏，不要让所有的巨魔一拥而上把战斗变得困难。在矿坑上层失落小径(Lost Passages)，推动一片血迹旁的石头开启通往下层的通道，尽头的房间里悲剧性的一幕映入眼帘：Viranus的尸体，旁边还有最后一位队员Eduard Hodge。从Viranus身上找到几分被鲜血浸染的日志，你读到他们最近几个月来的状况。他们清理巨魔的工作非常顺利，不想突然杀出了黑森林军团把公会成员。Viranus身负重伤，在残余的巨魔到来前写下了这些最后的日志。

你带着噩耗回到公会向Modryn汇报，他对于Viranus的死和黑森林军团赤裸裸的进犯怒不可遏。Modryn要你"保持低调"，并亲自向会长Vilena Donton汇报她的次子也是惟一的儿子的死讯。你惟一的奖赏只有1点美名值。实际上Modryn会因为这个坏消息而被会长开除出公会，你也被连降两级。接下来的三个任务顺序随意，全部完成后你将会恢复被降的等级。

## 圣艾丽莎之石 The Stone of St. Alessia

和Anvil城的Azzan对话，正式得知被降级的消息。努力干活吧，Bruma城主祭塔罗斯(Talos)的大教堂失窃了一块珍贵的遗物：圣艾丽莎之石(the Stone of St. Alessia)，你的任务就是把它找回来。去和教堂的Cirroc交谈得到进一步信息，一伙强盗半夜抢了石头之后往东去了。跟着任务指针出城，半路撞上了K'Sharr，原来他就是这伙盗贼中的一员，不想他们还没来得及得意就遇上了食人魔，他是惟一的幸存者。食人魔带着石头到Sedor遗迹去了。根据地图标识来到精灵遗迹，消灭食人魔夺回石头。返回教堂，把石头还给Cirroc，他会送你三瓶强力回血药(Strong Potions of Healing)，回到公会Azzan处可以得到一笔奖金并恢复一个等级。

## 贵族小姐 The Noble's Daughter

来到Cheydinhal城，接受Burz gro-Khash的任务。他告诉你他的一个老朋友，兽人贵族Lord Rugdumph gro-Shurgak的女儿Rogbut gra-Shurgak失踪了。你前往Arrius湖西北面Rugdumph的庄园探访详情，他怀疑自己的女儿是被庄园东面的一伙食人魔给掠走了(估计也只有食人魔会抢兽人女的亲)。这段对话颇搞笑，兽人老爹为了突出自己的贵族身分拼命乱用"高雅"的词汇，听得你哭笑不得。

调查庄园东面的区域，很快就能见到三个食人魔和一个兽人女。不要留情，把食人魔全部干掉，带着兽人小姐Rogbut回去找爸爸。贵族老爷感谢你的方式也很搞笑，送给你一把绝对独一无二的"胡言乱语剑"，能吸收敌人的口才技能，还有沉默效果。估计绝对能打得敌人口吐白沫。回去向Burz gro-Khash交差，他一本正经地给你赏金和升级。如果你多问一句，他居然也向你透露道其实他对Rogbut小姐有"那个意思"不是一天两天了……

## 小镇怪事多 Mystery at Harlun's Watch

Burz gro-Khash交给你的下一个任务是去调查哈伦镇(Harlun's Watch)的神秘集体失踪事件。前往哈伦镇和接头人Drarana Thelis谈话，她告诉你最近镇民常在沼泽洞(Swampy Cave)附近看到"奇怪的光芒"，然后就一去不回。来到东南面的沼泽洞，洞外所谓奇怪的光芒原来是一种发光生物Will-o-the-Wisps(如果你做过主线任务应该遇见过)，显然这些小东西并不"吃人"。进洞一看，罪魁祸首原来是栖居在此的沼泽巨魔(Swamp





Trolls)，你的任务变成了巨魔清扫工。

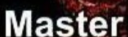
消灭洞中全部巨魔后返回镇里向Drarana Thelis复命。她会送你一枚珍贵的"身心戒指"(Mind and Body Ring 等级物品)以表达所有幸存镇民的感谢。回到公会你被提拔为冠军级别，正好顶替被开除出公会的Modryn。此时你也收到消息，Modryn想见你。

### 身心戒指 Mind and Body Ring

| 人物等级 | 价值 | 附魔效果 |
|---|---|---|
| 1-9 | 2030 | 力量属性+4点，反射伤害4% |
| 10-19 | 4030 | 力量属性+8点，反射伤害8% |
| 20+ | 3030 | 力量属性+6点，反射伤害6% |

(注意因为参数设定失误，该物品在10~19级时的价值最高)

# 头领级别任务 Master



## 收集情报 Information Gathering

回到Chorrol城拜访你的老朋友Modryn Oreyn。显然黑森林军团已经彻底成了战士公会的死敌，这场你死我活的雇佣兵集团之争必须有个了结。所谓知己知彼，Modryn要你绑架一名黑森林军团的高级成员拷问，以获取足够的情报。正好有这么一个亚龙人，据说就藏匿在附近的林雾洞(Glademist Cave)。

沿着橙色之路(The Orange Road)一直往东北走，干掉所有负责保安的黑森林护卫，活捉洞穴最深处的亚龙人Ajum-Kajin。在得知所有卫兵都被你灭掉，手无缚鸡之力的他只好答应跟你走。回到城中Modryn的宅邸，让亚龙人坐下，接着就是一场"打死我也不说"的好戏了。你有两种方案可选：

一种是攻心战，通过各种方式提升这个敌人对你的好感度，到90以上。如果你有足够的魅惑术和贿赂，这也不难达到。如果攻心成功，离开对话界面，他会站起来表示要向组织交心。



另一种手段自然就是严刑逼供了。用器具显然有点太过残忍，弄不好细皮嫩肉的爬行动物会直接挂掉。所以撤掉全部武器，赤手空拳一顿老拳上去就是了。打到脑残之前，会弹出一个消息提示，表示亚龙人终于愿意叛变告密了。

无论是暴力还是非暴力的手段，你都要问三个问题：黑森林军团有多少人；首领是谁；其力量从何而来。你反复逼问，都只能问到军团有100人，首领是Ri'Zakar。在回答第三个问题前，亚龙人会用身上的秘密自杀戒指自焚。Modryn看着冒烟的亚龙人肉香飘满自己的屋子，平静地告诉你下一步是打入敌人内部。他会给你一条项链(不同等级名称不同)。

| 名称 | 人物等级 | 价值 | 附魔效果 |
|---|---|---|---|
| Lesser Amulet of Interrogation | 1-4 | 800 | 徒手格斗技能、口才各+3点 |
| Greater Amulet of Interrogation | 5-9 | 2000 | 徒手格斗技能、口才各+9点 |
| Amulet of Interrogation | 10+ | 1400 | 徒手格斗技能、口才各+6点 |

(注意因为参数设定失误，该物品在5~9级时的价值最高)

## 潜入敌营 Infiltration

潜入敌营比你想像的简单地多。直接前往Leyawiin城，这里有黑森林军团的总部(Blackwood Company Hall)，和军团中的Jeetum-Ze谈话要求加入。跟着他到训练室接受第一个任务。他要你喝下一种名叫Hist Sap的树汁。你不管三七二十一喝下这种饮料，跟着其他三人被传送到水泊村(Water's Edge)清除这里的地精。

帮助其他队员一起把定居点的地精全部干掉，其中一个队员要你进一间房子杀掉剩下的地精。这里的地精有些奇怪，都站着不动，也不主动攻击你。管不了这么多你手起刀落……突然你发现自己已经回到了Modryn Oreyn的房子。他告诉你被公会成员发现昏倒在路上，并让你返回水泊村，调查到底发生了什么。

回到水泊村，眼前惨绝人寰的一幕发生了：被你杀掉的尸体并不是地精的，而都是人类村民的尸体。和Marcel Amelion对话，他向你诉说自己的女儿——你之前帮助还清赌债的姑娘——已经遇害了。你这才恼羞成怒地发现自己犯下了怎样的罪行，也顿悟了黑森林军团的秘密。原来他们通过魔法在本地偷偷种植Hist Tree这种被禁种的植物，利用树汁产生的幻觉让军团的士兵们到处为非作歹……

回到Chorrol向Modryn说明一切，他安慰你这并不是你的错，并制定了最终打击黑森林军团的计划。



## 斩草除根 The Hist

和Modryn Oreyn对话，你们决定和黑森林军团殊死一战，彻底颠覆掉这个邪恶的佣兵团，中止其疯狂的行为。这时候你要当心了，黑森林兵团已经知道了你的身分，以后见到你就只会用斧头打招呼了。

做好万全的准备，先存档，然后前往Leyawiin城黑森林军团总部。一进门，所有的敌人就会向你扑过来，轮到你真正大开杀戒的时候了。从Ja'Fazir的尸体上找到打开Jeetum-Ze房间的钥匙，消灭掉这个蒙骗你犯下屠杀罪行的二号人物；来到第三层，面对军团头目Ri'Zakar做最后的决战。一如既往的，这些野心家在最后倒在你的脚下前总要 羯霞妇洌 得髯约旱奈按酷硐掰U飧黾一锊缓杈愿叮 燃队滂伺饶阆衷诘母 0级，是游戏中你能遇到的最强的虎人。击败他后，从他的尸



体上拿到地下室钥匙，前往总部地下室。门一开，展现在眼前的景象让你倒抽冷气：一个庞大而复杂的维生系统正在维持着Hist树的生命。这里洋溢着一种不属于奇幻世界的科幻气息，而且是邪恶的。这时军团残存的两名成员会冲下楼来，消灭掉最后的这两个余孽，就可以动手打开阀门（S a p Pump），用水彻底湮灭这棵邪恶的植物了。

走出地下室，你不无惊讶地遇到了老朋友——总是半途而废的Maglir，他竟然开始对你动手。不要客气，旧账新仇算在一起，你总算有机会痛扁眼前这个欠揍的贱人了。在Maglir尸体上踩够了之后回Chorrol城向Modryn复命。Modryn Oreyn对你一人就颠覆了整个黑森林军团喜出望外，并送了一件头盔作为馈赠。这件头盔具有极高的耐久度和附魔属性。玩过上作《晨风》的玩家也应该能知道这件神器的名字其实是个内涵恶搞。

向为了黑森林军团而失去两个儿子的公会会长Vilena Donton报告喜讯。语言已经无法表达她对黑森林军团覆灭的欣喜，两个儿子的血债深仇终于得报。她把帝国战士公会会长的宝座交给了你，并建议你重新邀请Modryn官复原职，当你的二把手。佣兵团的威胁终于彻底消除了，战士公会的明天握在了你的手里。

| 奥莱恩熊掌头盔 Helm of Oreyn Bearclaw |
|---|
| 耐久度：3750 |
| 重量：14 |
| 价值：3350金币 |
| 附魔属性：敏捷、耐力各+10点 |

## 尾声



恭喜你成为战士公会的大头领(Master)。从此你可以安享清福，从公会领取月俸。每个月的俸禄都会在Chorrol城战士公会总部顶楼，房间的头领宝箱(Guildmaster's Chest)里等着你一个铜板一个铜板地去数。实际上俸禄不一定是赛普丁金币，宝箱里还会出现武器、防具等，当然都可以直接转手卖掉。你还要负责制定公会整体发展战略，如果集中精力发展新会员，那么可以带来更多道具物品；而侧重发展接更多合同则能带来更可观的现金收入。你可以按个人喜好来决定百分比。



# III. 灰狐的真面目 The Thieves Guild

盗贼公会

## 公会简介

盗贼公会是塔姆瑞尔大陆上从不见光的组织。尽管官方正史从来没有提到或承认过这样一个组织的存在，但实际上盗贼公会从未从人们的生活中消失过，尤其是那些穷人们的生活。在过去三百年中，盗贼公会一直由一位富有传奇色彩的领袖所带领，名唤"灰狐"(Gray Fox)——这个名字是穷人和老百姓心目中的罗宾汉，是贵族和帝国卫兵通缉悬赏的要犯。大部分善良的帝国居民们相信"灰狐"只是穷人们虚构出来的传说式人物。"灰狐"真的存在么？又有怎样的秘密隐藏在那张灰色的假面背后？这一切都将在精彩的盗贼公会故事线的最后揭开。

尽管不被官方认可，但盗贼公会的专业性丝毫不逊色于法师公会和战士公会这些"名门正派"。小偷、强盗、入室偷盗、拦路抢劫等等各路高手都混迹于公会之中。盗贼公会在监狱内也有广泛的人脉关系，各种小道消息更是灵通发达。每个成年人都应该明白，没有盗贼公会这样的社会阴暗面，帝国的和谐其实是无法维系的。要加入盗贼公会颇费一番周折。不过加入后的好处也是独一无二的，那就是可以自由倒卖偷来的物品，没错，行话就是"销赃"(Fences)。游戏中所有偷来的物品，都会有个可耻的红色小手的图标，游戏中除了盗贼公会，其他任何商家都不会接受赃物买卖。随着你在公会内地位的提高，销赃额度也会不断提升。全中央行省各地都有负责销赃和分配其他任务的联络人(Doyens)。这套不见阳光，却运作自如的系统是盗贼公会绵延至今的秘诀所在。

## 公会戒律



盗贼公会三戒律是：

不得偷窃公会成员的财物。

完成公会任务时不可杀人。只要公会任务是当前激活的默认任务，那么不管是你亲手还是经他人之手导致任务相关NPC死亡，你都要赔偿一笔"血债"(Blood Price)罚金作为惩戒。所以每个任务的要求你都要看仔细了，千万不要误伤。记住这是盗贼公会，不是暗杀组织。

只偷富人的东西。(所以千万别动睡露天铺盖的乞丐的财物)

违反三戒律的都要按规矩支付数额不等的罚金。

| 联络人 Doyens |
|---|
| 提供各种任务机会 |
| 鉴识赃物并提供销赃服务 |
| 以半价帮助会员摆脱目前的赏金通缉令 |





销赃人 Fences

| 销赃人 | 所在城市 | 持有金币 | 交易技能 | 玩家等级 |
|---|---|---|---|---|
| Ongar the World-Weary | Bruma | 600 | 60 | Pickpocket |
| Dar Jee | Leyawiin | 800 | 70 | Bandit |
| Luciana Galena Bravil | 1000 | 80 | Cat Burglar | |
| Orrin Anvil | 1200 | 90 | Shadowfoot | |
| Fathis Ules Imperial City/Chorrol | 1500 | 100 | Master Thief | |



## 成员级别

| | |
|---|---|
| Pickpocket | 扒手 |
| Footpad | 拦路贼 |
| Bandit | 强盗 |
| Prowler | 潜入者 |
| Cat Burglar | 猫贼 |
| Shadowfoot | 影贼 |
| Master Thief | 神偷 |
| Gray Fox | 灰狐 |

# 入会任务 Finding the Thieves Guild

由于是地下秘密组织，盗贼公会自然不能像法师公会或战士公会那样堂而皇之地在城中盖气派的大楼。要加入盗贼公会有三种方法可选。

**入会方式一：自投罗网**

通过入室盗窃或在光天化日下扒窃帝国居民的口袋，达到一定通缉额度，并且主动被警卫捉住选择坐牢。在被释放出狱后，盗贼公会将有一位特派员主动联系你，告诉你如何入会。

**入会方式二：道听途说**

在帝都的时候你可能就已经注意到墙上贴有大幅的"灰狐"通缉令(Wanted)。查看这些海报，得知"灰狐"的大名，这会让和NPC对话的关键词中多出"Gray Fox"一项(注意屏幕右上角的提示)。甚至不看海报，你可以旁听某些NPC之间的聊天，也能增加关键词。接下来你就可以到处打听了。给乞丐施舍金币，提高他们的好感度也能让他们告诉你盗贼公会的秘密联络点。记住，穷人、乞丐才是灰狐和你最好的朋友。而贵族、市民只会大惊小怪，惺惺作态。

**入会方式三：咨询专家**

如果你正好路过Bravil城，可以在城中找一个起了个怪名字"城市泳将"(City-Swimmer)的亚龙人。这个女人会给你唠唠叨叨上一堂"做个遵纪守法好公民"的思想政治课。你可以有两个对话选项回答她，选择第二项："Gosh. Thieves Guild? What's that? "(老天。盗贼公会素虾米?)然后



你就可以和她聊聊"The Gray Fox"话题了。

无论以上哪种方式，最后你都得知，要投靠灰狐，可以在半夜到帝都的黛尔洛斯花园(Garden of Dareloth)去。

## 好贼跑得快 May the Best Thief Win



午夜时分来到任务指针所指的花园(其实是帝国码头区一座民宅的后院)。你会看到一个高举火把的人旁边还站着两个人。这就是你要找的人，Armand Christophe，当地的盗贼工会联络人。另两个亚龙人Amusei和木精灵Methredhel都是你的入会竞争对手。

Armand宣布盗贼公会每次只能吸收一名新会员，所以在你们三人中举行一次比赛。第一个从Amantius Allectus家中偷得他日记并返回的即可加入公会。Armand只会告诉你们Amantius的家在帝都，具体方位则没有说明(任务地图上不标注)。一旦宣布比赛开始，立刻问附近的一个乞丐，贿赂他五枚金币得到Amantius的具体住址，然后跟着任务指针一路狂奔。木精灵是你的主要对手，她直奔目标而去且速度不凡。你直接跟着她也是不错的方案。一般等你进门的时候，Methredhel已经在潜行接近写字台了。赶在她之前开锁并抢到日记。

如果你未能抢到日记，或写字台已经空了，那么任务提示会说明木精灵先到一步。好在每天盗贼公会只在午夜碰头。要隔天半夜才能去交差。所以你可以实施第二次盗窃，同样从乞丐处问到木精灵的住址，然后在白天趁她中午出门吃饭的间隙上门把日记再偷回来。不过就算这次你又失手了也没关系，晚上同样去接头处，Armand会再给你一次机会去偷别的东西。无论如何，千万不要试图杀害竞争对手。

**特别提示** 做这个任务时，对你人物的速度属性和盗贼相关技能有一定要求。如果你的人物相关技能太低，可以有针对性的先提升一下开锁、潜行等技能，或装备提升速度的道具。完成Nocturnal的魔族祭坛任务，得到神器"万能钥匙"(Skeleton Key)能给你的开锁技能加整整40点，强烈建议每个立志成为神偷的玩家取得这个道具。另外，记得身上始终备足撬锁工具(Lockpick)。

# 拦路贼级别任务 Footpad



## 穷人该免税 Untaxing the Poor

| 销赃额度 | 50金币 |
| --- | --- |

恭喜你正式加入盗贼公会。接下来按任务日志的要求，你可以开始自由盗窃(independent thievery)的生涯，并找联络人把赃物卖掉。到达一定销赃额度才能接到任务。第一次完成价值50金币的销赃额度后，半夜和Armand碰头，就能接到公会指派的第一个任务。

Armand告诉你，码头区向来是帝都繁华的一角——贫民窟。这里的居民向来不用缴税，因为也实在收不到多少钱。但新任帝都卫兵队长Hieronymus Lex最近居然开始打破53年来的不成文惯例，"依法"向码头区居民收税了。看来此举是一种警告也是种惩罚，因为Lex显然也知道这些穷人在暗中帮助灰狐。灰狐要求你偷回被征收的税款



和账本，给Lex嚣张的气焰泼盆冷水。

Lex的办公室在帝都卫城南塔(South Watchtower)，照样通过你无所不能的丐帮朋友在地图上标出确切位置。南塔一共有四层，二层以上是卫队禁区，普通人未经许可不得入内。所以你上楼的时候一定要注意不被巡逻的卫兵发现。根据Lex个人的作息时间和卫兵的巡逻习惯，最佳的偷窃时机是等到晚上9:15分过后，爬上楼梯，用潜行进入办公室，不要惊醒睡觉的卫兵。另外一个比较好的偷窃时机是晚上6:30 – 6:40，晚餐时间大部分守卫都去吃饭了，整座塔显得空空荡荡的。总之速战速决，撬开Lex老兄的书桌，偷到钱袋和账本走人。

午夜到"老地方"和Armand接头，他慷慨地让你把钱留下作为赏金，并说了句："这次只是让那些家伙知道他们有点过火了。"值得一提的是，此任务一完成，帝国首屈一指的八卦媒体《黑马驿报》(the Black Horse Courier)会发布一份号外，题为"穷人遭受苛税之苦！"(The Poor Burdened by Taxes!)。你如果在一些人的桌子上发现，一定记得瞅瞅这些狗仔队写了些什么。

# 强盗级别任务 Bandit

## 奸细 The Elven Maiden

**销赃额度** 100金币

达到销赃额度后，Armand交给你的下一个任务是去Cheydinhal城偷一位女贵族Lady Llathasa Indarys的半身像。到达Cheydinhal城，从当地乞丐嘴里得知半身像被保存在城中大教堂地下室的贵族墓穴里。

最好选择晚上去教堂的地下室，否则你要极高的潜行或隐身、变色术(chameleon)才能骗过巡逻卫兵的眼睛。女贵族的墓穴位于左侧，如果你有一定法术基础，最好利用隔空取物(telekinesis)法术从远处取得半身像，这样能避免触发女贵族的鬼魂显灵或引起卫兵的警觉。记住万一你被发现了，即使没偷到任何东西，守夜人也会主动攻击你。而杀害守夜人将被视为一桩谋杀(倒是可以用来作为黑暗兄弟会的入会条件)，要向盗贼公会缴纳罚款(一般是1000金币，不小的数目)。

回到“老地方”正要交差，不想Armand人影全无，到处都是卫兵。其他盗贼公会成员会偷偷告诉你Methredhel在找你。到她家去一次询问Armand的下落，你这才知道偷半身像的任务只是个幌子，真正的目的是引蛇出洞，去掉盗贼公会的内奸。现在清楚了，这个贱人是一个黑暗精灵女人Myvryna Arano，你要潜入她家中，并把半身像放进她家的碗柜(Myvryna's Cupboard)。她的房子也在码头区，实际上就在Armand的对面。门口的卫兵可能有些麻烦，找到时机或你的潜行技能足够高成功执行计划。出来之后去找我们一头金发的大帅哥Hieronymus Lex，劝他搜查Myvryna的房子。Lex对你的好感度必须在70以上才能成功。Lex果然抄家抄到了“赃物”，而Myvryna作为线人也失去了价值，可谓搬起石头砸自己的脚。这次行动成功后，Armand在半夜会重新出现在老地方，他会提升你的等级，并告诉你下一个销赃人的名字：Leyawiin城的Dar Jee。而要接受更多任务，则要去找Bravil城的S'Krivva。

# 潜入者级别任务 Prowler



## Ahdarji's Heirloom

**销赃额度** 200金币

达到销赃额度后前往Bravil城找到S'Krivva接受新任务，她家门上锁的时候不会给你任务，趁她在家或在城中客栈的时候和她对话。她告诉你一位虎人Ahdarji的家传戒指失窃了，根据调查并非公会



成员所为，而是外面的“野贼”。身为公会前销赃人，大家决定(由你)去帮助她。这是游戏中最容易引发Bug的任务，环节比较复杂，所以记得多存不同的档。

来到Leyawiin城Ahdarji的住处(不知道路怎么走都问乞丐)，她如果不在家就在城里的酒吧或旅馆。Ahdarji告诉你偷戒指的是一个名叫Amusei的亚龙人，她要你杀人取回戒指。显然，作为盗贼工会的戒律之一你是不能杀人的。向万能的乞丐打听Amusei的下落，才知道此人多次犯案，已经被Leyawiin城主伯爵夫人Alessia Caro关进了监狱。要进监狱方式很多，不过这里推荐贿赂狱卒，只要区区20个金币就能让他放行。不过注意接下地牢的锁要自己开，而且难度随人物等级上升。当然没有什么能在这种问题上难道盗贼公会成员，再偷狱卒的地牢钥匙就是了。下楼询问Amusei戒指的下落。他告诉你，其实戒指本来也并不属于Ahdarji，原来的主人正是伯爵夫人。他本来打算卖还给伯爵夫人，不想被审判直接投入了监狱。戒指回到了伯爵夫人手里。

如果你把这些情况告诉Ahdarji，那么她会坚称自己才是最适合用戒指的人，并且愿意出双倍的赏金。好吧，为了钱和公会。继续向万能的乞丐打听情报，你能知道城堡中的作息时间(晚餐8：00)和一个侍女的名字。找到伯爵夫人的侍女Hildara Mothril，提升好感度到80以上，得知伯爵夫人除了洗澡和睡觉时间之外，整天都戴着戒指。伯爵夫人晚上11：00点准时睡觉，戒指就保管在右边床头柜的珠宝盒里。此外还有通往伯爵夫人密室的机关。

等到至少午夜1：00，到Leyawiin城堡的地下室，在一具武器架上找到隐藏的机关拉下。密室通道开启。撬开另一扇等级门的锁，注意还是避开巡逻的守卫(不妨释放一个侦测生命术)，最后撬开简单难度的伯爵夫人房间锁。走进房间，撬开珠宝盒或从睡着的伯爵夫人身上偷到钥匙。取得戒指和其他文件，然后全身而退。

回去向Ahdarji报喜，并告诉她Amusei卖戒指的计划，她会给你200金币作为奖励。向S'Kriiva回复，得到200金币奖金，并被提升一级。

# 猫贼级别任务 Cat Burglar



## 晕头转向 Misdirection

**销赃额度** 300金币

完成上一个任务后，S'Krivva告诉你野心勃勃的Hieronymus Lex又采取了强硬手段，派了一大群卫兵“扫荡”码头区，试图找到乃至逮捕灰狐。神秘的灰狐显然没这么容易被抓到，但Armand等公会成员要么被抓，要么迫于形势闭门不出。公会的正常运转遭到了严重破坏。

S'Krivva要你回帝都找到Methredhel一起商量对策，夺回码头区。回到码头区，再次向万能乞丐帮请教Methredhel的下落。她现在躲在帝都塔罗斯广场区(Talos Plaza District)的Dynari Amnis的房子里避风。到那里找到Methredhel，她的对策听起来有点夸张：她计划派五位公会成员，在帝都五个不同的地点，同时偷盗五件不同的神器。

你分配到的任务是从奥术大学的大法师房间偷到一根冰法杖(Hrormir's Icestaff)，并且最后把来自灰狐的挑战书放到Lex哥哥的床头桌上。她还告诉你大法师睡觉的时段是凌晨1：00-7：00，而且由于兵力都集中到了码头区，实际上城里的警卫数量大大减少，很容易得手。接下来其实很简单。如果你已经完成了法师公会的任务，那你本人就是大法师，根本不需要偷；如果你是法师公会的成员也很容易来到法师塔三楼。如果你还没开始法师公会的任务，那么建议你加入，因为很多任务都是可以同时完成的。取得法杖后，就去放挑战信。

两件事情都做完后向Methredrel汇报，她会要求你监视Lex，直到他下达撤军的指令。去码头区，你会看到Lex在人群中特别显眼。靠近他，直到镜头被锁定。一只被召唤的Dremora恶魔出现，给了Lex一封来自奥术大学Raminus Polus(我们的老朋友)的信。Lex气急败坏，把信扔到了地上，然后带领人马撤离了码头区。捡起信回去复命。

危机解决了，Methredrel要你把冰法杖物归原主。不过现在奥术大学都是警卫，不再适合直接采取行动。你只要找到法师公会成员Ontus在帝都塔罗斯广场区的住宅，把法杖放进二楼指定的宝箱即可。

向S'Krivva复命可以得到300金币，并升级为猫贼等级。你也有了新的销赃人，Bravil的Luciana Galena。

# 影贼级别任务 Shadowfoot

## 失传的历史 Lost Histories

销赃额度 400金币

达到销赃额度后和Bravil城的S'Krivva对话。她告诉你公会的另外一个盗贼Theranis被派往Skingrad城堡，去偷一本名为《塔姆瑞尔失传历史》(Lost Histories of Tamriel)的书，却没了音讯。灰狐急需这本书，所以希望你无论如何要得到。

赶到Skingrad城和乞丐聊天，这才知道Theranis这个笨贼喝醉了以后夸夸其谈把偷书的事情都给说了出来，当场就被治安官逮捕了。你先要去城堡的地牢探访他，这次潜入除了之前的撬锁破门而入、苦肉计犯罪被关押、贿赂等等，还有个最简单安全的办法：成为城堡的工作人员。城堡的仆役长Shum gro-Yarug正在招募手下，一般能在宫廷大厅(Skingrad County Main Hall)找到他。你主动申请成为给囚犯送饭的杂役，通往地牢的所有大门都向你敞开了。

奇怪的是地牢里怎么也找不到Theranis。你问起一个名叫Larthjar the Laggard的诺德人囚犯，他告诉你有一位“苍白女士”(Pale Lady)常常来牢房把囚犯带走。而带走三次以上就再也不会回来……几天前Theranis就被这位女士给带走了，她现在又带走了他的亚龙人狱友。你仔细观察了一下周围，发现地上有一条断断续续的血迹一直延伸到一堵白墙前。你动了一下墙上的“奇怪的烛台”，便开启了一段密道。

密道中血迹还在延伸，经过一段崎岖的隧道，你终于来到另一堵墙前，左边有个机关拉杆。启动后墙打开，是Skingrad城堡的一个大厅。血迹延续到一个大酒桶。巧合的是这只大酒桶正是Shum gro-Yarug提起不要去碰的。仔细观察后你发现，酒桶其实又是一个机关，可以开启第二段密道！

又是一段短短的通道，把你带到了“苍白女士”用来享用大餐的密室。没错，“苍白女士”竟然是一只寄宿在城堡内的吸血鬼！她会上来展开攻击，消灭她并当心不要感染吸血鬼病(porphyric hemophilia)。这是惟一必须要开杀戒的盗贼公会任务。其实吸血鬼不能算NPC，所以也没有破坏戒律，不会受罚。

干掉“苍白女士”后，调查周围的状况，你一直担心的局面还是发生了：地板上横陈着Theranis被吸干的尸体。搜查一下他的遗物(会有日志更新提示)，没有找到要取回的书。无奈之间你和这里关押的另一个亚龙人囚犯对话，突然发现这是你的老



朋友Amusei！他要你帮他获得自由，作为交换他会告诉你Theranis把书藏在了哪里。

用“苍白女士”的钥匙打开牢门放Amusei出来，他会开始跟随你。你必须带着他，用潜行等手段悄悄溜出Skingrad城堡。一旦你和Amusei越狱成功，任务信息就会更新。和Amusei对话得知藏书地点。取得书后向S'Krivva复命，获得奖金400金币，而且你得知：灰狐打算亲自见你！

## 照顾老友 Take Care of Lex

销赃额度 500金币

还是从Bravil城的S'Krivva那里获得任务。在面见灰狐之前我们还是不能忘了总给我们惹麻烦的老朋友——Lex大哥。在两次交手都没有占到上风之后，Lex显然只会更加“正义凛然”。不过灰狐已经为他安排好了未来，“杀人于无形”。这当然不是去暗杀Lex，而是以“盗贼公会的独特幽默感”来照顾一下老朋友。

事情的原委是这样的。Anvil城伯爵夫人Umbranox正在物色新的卫队队长人选，帝国军团出具的推荐信已经寄到了Anvil城堡，却还没到伯爵夫人手里。原来伯爵夫人的秘书Steward



Dairihill想让他自己的侄子获得这个“肥缺”。灰狐决定来个偷梁换柱，利用贵族们的私欲把事情彻底颠覆掉。你要潜入Dairihill的房间把帝国军团的推荐信换成灰狐的版本：Lex名列推荐之首——这样就能在无形中借助伯爵夫人之手，让大哥永远离开帝都，再也没有镇压码头区穷人的机会。

前往Anvil城，和乞丐对话了解到Dairihill的办公桌在城堡的私人区域，普通人无法入内。不过办法总是人想出来的，你可以去和城堡铁匠铺的师傅Orrin聊聊天。原来他也是盗贼公会的成员，甚至就是个高级销赃人，他会告诉你一条进入城堡私人区域的秘密通道。选择大部分都就寝的晚间时段，潜入Dairihill的房间，打开办公桌并偷到推荐信，然后通过秘密通道全身而退。

你展开推荐信一看，对Lex的评价是“过分狂热，不推荐”。看来帝国军团内部也并不喜欢Lex生猛鲁莽的行事作风。你要找一个伪造高手来换掉手中的信。“有问题问乞丐”，你从万能丐帮嘴里得知有一个“怪人”(A Stranger)就住在Anvil城的法师公会附近。不过我们这位“怪人”常常出来到处闲逛，所以看准任务指针就能找到他。

找到怪人之后，他答应你为你伪造一封新的推荐信，但要等上一天。这一天怪人会按自己的作息行动，也不会再和你提起有关伪造的话题。所以让时间过去，晚上直接去他的房子取信即可。付给伪造高手500金币，信就到手了。接下来就是封印了。这可造假不得，而且对盗贼来说有更好的选择：用真家伙。回到帝都，潜入监狱区的帝国军团办公室(Imperial Legion Offices)。潜入方案同样有多种，可以直接破门而入，也可以从隔壁的食堂进入，或者地下室进入。总之考验的是你的开锁技能和熟练度。书信用的封蜡和封印在书桌上方，直接使用即可。嗯，做贼不能忘本。既然好不容易来到军团办公室，这里你也不妨好好搜刮一番，办公桌旁的箱子里就有不错的高等级随机战利品(多达一件附魔武器、两件非附魔武器、一件附魔盔甲、两件非附魔盔甲)。这些东西会被标为“失窃物品”，拿去公会销赃再好不过。

伪造推荐信盖过真封印之后就可以堂而皇之地去送给Anvil城的伯爵夫人了。她欣然选择了Hieronymus Lex哥哥成为她的保护人。更讽刺的是，她要你这个送信人把这个好消息带给Lex，而且可以去她的秘书Dairihill那里领取20个金币的车马费。

把“调遣令”(Transfer Orders)带给Lex，他一如既往地在帝都各个地方不辞辛劳地巡逻。看到一纸调令的Lex接受了这个事实，并且他对你正色道他知道这一切幕后是谁在操纵，他签署了调令，并开始动身前往Anvil城就任。不知道为什么，你看着这个秉性刚烈的男人的背影，竟也升起一丝佩服之情。

终于把Lex从帝都“发配”到了其他城市，码头区和盗贼公会的运作可以高枕无忧一段时日了。回到S'Krivva处得到1000金币的赏金(外加500金币你垫付的伪造费用)，并被提拔为影贼。任务中结交的铁匠Orrin也成了你新的销赃人。你终于就要见到传说中的灰狐本人了！

# 神偷级别任务
Master Thief

## 盲眼的凝视
Turning a Blind Eye

**销赃额度** 600金币

按惯例，先销赃600金币价值的赃物，然后你就等着Methredhel出现（一般只要在帝都睡上一天即可。注意一定要等联络人通知你，自己去见灰狐是无用的）。他会告诉你灰狐终于决定见你了，在Bruma城的Helvius Cecia府邸。前往那里，你终于见到了灰狐本人。

灰狐和海报上的一样，他的真面目依然藏在那冰冷的面具之后。他交给你的第一个任务就是去圣蛾殿（Temple of the Ancestor Moths）偷一块萨维拉之石（Savilla's Stone）。圣蛾殿是一座位于偏远雪山边境的修道院，里面聚集着退休的盲眼



圣蛾祭司（Blind Moth Priests）。当然你现在还不清楚他们为什么都瞎了。灰狐警告你除非必要，不要杀害无辜的人，但也特别说明如果出于自卫，那么这次任务你不管是否杀了人类还是其他生物，都无须缴纳血债罚金。这也从侧面说明：这个地方非常危险。灰狐强调你一定要做好万全的准备。乞丐那里还可以问到一些模糊的情报。你尽量多带撬锁工具和必要的药剂，也留出一定的负重空间，出发吧。

根据任务指针，出了Cheydinhal城一路向北。修道院离城市非常遥远，你要在野外走上好一阵子。千辛万苦到达修道院之后，任务日志会更新，提示你说服这里的一个僧侣帮助你。和三位这里的修士交谈（他们并非圣蛾祭司），谈起有关圣蛾祭司的话题，但显然他们并不了解你所说的石头。找到Holger修士（Brother Holger），把和他的好感度调整到80以上，他会带领你前往秘密的地下墓穴。

记得先存档！这是一座不算太庞大但充满挑战和刺激的地下迷宫，共分四层。这里聚集着盲眼圣蛾祭司和杂色等级怪物，第三层还有许多陷阱。第四层就是萨维拉之石的所在。明确你的目标只是石头，可以尽量避免战斗。当然如果你希望得到高等级的稀有战利品，这里可以说是财宝猎人的天堂，打出高等级物品的几率非常高（比如稀有的Ring of Perfection和the Mundane Ring等）。

第一层先偷窃或杀一个祭司取得圣蛾钥匙



（Ancestor Moth Key），这对接下来的迷宫探宝会很实用。跟着任务指针一路走下去。盲眼的祭司看不见你，不过出色的听力还是很容易就能知道你的存在。第三层几扇上锁的门内都有机关，不过其中的战利品值得你为之冒险 。

终于到达第四层后这里看起来空空荡荡，不过难度更高。你要获取的Savilla's Stone在大厅中央，麻烦是还有两块负责守卫的Dark Welkynd Stone魔石，当你接近时会自动释放法术。注意观察这两块水晶，当它们的光亮达到最高时你突然停止移动，它们就不会发射魔法，等光芒黯淡下去再行动即可。没错，这就叫"红灯停，绿灯行"。注意隐身、变色等法术是无法欺骗"不长眼睛"的魔石的。只有吸收魔法、减少魔法伤害等防护性法术才有效果。除了耐心地移动，你可以试着用隔空取物魔法取得石头。拿到石头以后，仔细观察房间另一边的门，可以通过这条捷径返回修道院。这里还有一个宝箱，其中有一本书《圣蛾教的衰落》（Pension of the Ancestor Moth）讲述了神器Gray Cowl of Nocturnal的起源。有兴趣的话带上这本书，你可以回去和灰狐聊一聊这段故事。

## 解脱之箭
Arrow of Extrication

**销赃额度** 700金币

在销赃700金币后，回帝都等待灰狐的进一步命令。这次你的老朋友Amusei会带给你灰狐的最新消息：这次见面的地点是Chorrol城的Malintus Ancrus府邸。灰狐要你去偷Bravil城的宫廷御用魔法师（Court Wizard of Bravil）Fathis Aren的一件神器，解脱之箭（Arrow of Extrication）。

到达Bravil城，照例找当地的乞丐兄弟打探有关Fathis的情报，得知Fathis把他最珍贵的宝物藏匿在了城外的一座废弃的法师塔内。第一步是潜入城堡，找到Fathis的房间，位于城堡的北翼。锻炼隐身技能的时刻又到了，躲过城堡内巡逻的卫兵。比较好的潜入时段是午夜到早上8点之前。找到Fathis的房间后摸索一番，当然这里没有箭，但是两个箱子中都有其他物品可以盗窃，要时刻记住你是个贼，顺手就要牵羊。检查过两个箱子后，任务日志更新会提示你找一条密道。仔细检查两根立柱中的一根，会发现有一个操纵杆。启动机关后，一条通往"法师洞"（Bravil Wizard's Grotto）的密道展现在眼前。

接下来的这段地下城设计得非常精彩。一路向下走，你会遇见Dremora、召唤师等高等级敌人。还有一大堆上锁的宝箱和门。没带够撬锁工具？别




怪我没提醒过你哦。最后你发现一扇无法撬锁、必须有钥匙才能开启的门。实际上你这时候找不到可用的钥匙。门的南面是一个被水淹没的洞窟，另一条道路就隐藏在水下。跟着任务指针在水下摸索，注意通道口比较隐蔽，仔细摸索就可以找到。这里如果一直潜到洞底还能发现另一个隐藏怪物，一条巨型食人鱼（Giant Slaughterfish）。在水下的战斗会增加难度，如果你能解决它，会得到不错的战利品。

从水底出来后继续前进，很快就能进入法师塔内。到塔最高层，一般情况下你就会遇到Fathis Aren本人。你可以在这里尽情抢劫他的宝贝，当然你也要准备好接受后果。灰狐允许你杀掉Fathis，但如果你已经加入法师公会那么这么做就会被驱逐。不杀他的方案也有很多。比如你的潜行技能或隐身术、变色术足够高的话，完全能在引起他注意之前把什么都偷光；再比如他已经察觉并开始攻击你，你可以一路把他引到塔边，并利用角度让他失足摔死……总之作为盗贼而非杀手，尽可能不要动手。Fathis拥有的其实只是神器的一部分，一个箭头。不过这也足够了。从主门全身而退，回去向灰狐复命，可以得到500金币奖励，并被提升为神偷。

# 灰狐级别任务 Gray Fox



## 神靴 Boots of Springheel Ja

灰狐再次召唤了你。这次见面的地点是Cheydinhal城Ganredhel的宅子。灰狐一系列的收集似乎就要完成，但还缺一样神器：杰克的弹簧脚神靴(Boots of Springheel Jak)。传说"弹簧脚杰克"是帝国历史上一位著名的盗贼，他死后那双著名的靴子也一起跟着下葬。而目前最有可能知道靴子下落的是Jak的后裔，帝都的Imbel伯爵，Jakben。

照例求助于乞丐情报网，得知Jakben居住在塔罗斯广场区(Talos Plaza District)。潜入伯爵府，到楼上各个房间转上一圈，Jakben如果在家的话会被你这个不速之客吓一跳。他求你不要杀他，并颤抖着交出了地下室钥匙。如果Jakben本人不在家，你会碰到伯爵的管家Gemmius Axius，他也会被你吓坏。在伯爵私人房(Jakben Imbel's Private Quarters)的书桌里你会找到一本书，名为《Imbel家族系谱》(Imbel Genealogy)，讲述了伯爵家族的传承。(如果拿到这本书，任务日志会提示你去交给灰狐，但实际上灰狐要的不是书。这本书作为任务物品会一直留在你的物品栏中)不论是豪宅还是贫民窟，作为潜入无数人家的神偷的你，总觉得整个伯爵府有些异样。仔细一想：整个府邸只出现过一张床，就是仆人Axius的床。主人睡哪里呢?

拿着地下室钥匙来到阴森的墓地，你竟然遇上了几只吸血鬼。消灭掉它们之后，你终于找到了弹簧脚杰克的棺材，里面只有一本日记却没有靴子。



拿起日记一看，你惊出一身冷汗：奇怪的预感是对的，神偷Jak当年感染了吸血鬼病症，最终成了一只长生不死的吸血鬼。三百年来他的靴子从来就没从他脚上脱下来过。Jakben就是Jak本人!

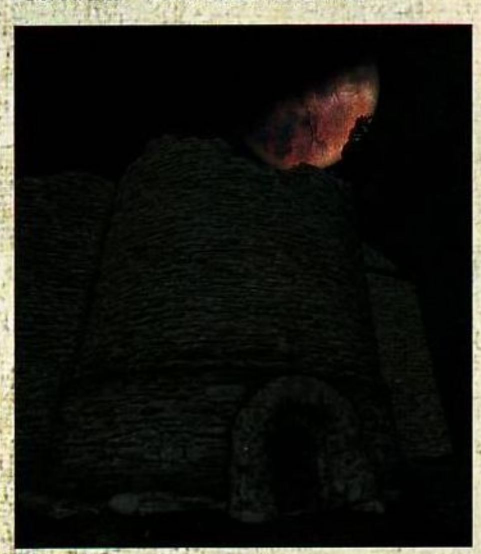
正翻日记，背后吸血鬼Jakben原形毕露向你发起了攻击(必须阅读日记，他才会出现)。不必犹豫，消灭这只欺骗了世人三百年的吸血怪物，从尸体上脱下靴子回去交给灰狐。"弹簧脚"顾名思义，这双靴子能大幅强化穿戴者的跳跃能力。

## 极盗非盗 The Ultimate Heist

又是Amusei给你带来了灰狐的消息，这一次也是最后一次会面安排在帝都Othrelos的府邸。之前的三次系列偷盗神器的任务都是为了这次将被载入史册的终极窃案准备：从帝国皇宫偷窃一份上古卷轴!

是的，上古卷轴，是整个塔姆瑞尔大陆最重要，最神秘的终极神器。数百年来被藏匿在皇宫最深处，由同样古老的上古生物保护着。上古卷轴的被窃将被载入史册——如果你能成功的话。

灰狐毫不讳言这次终极任务的危险与刺激，警告你做好最充分的准备。他为这次的惊天大盗制定了详细的计划：通过帝都下水道一条古老的逃生密道(Old Way)进入帝国上古图书馆(the Elder Library)，伪装成一名"Celia Camoran"高阶祭司，骗过全盲的圣蛾祭司，然后再逃出生天。他交给了你一切必要的道具：通往皇宫下水道的"帝都下水道钥匙"(Imperial Sewer Key)、一枝复原的解脱之箭，和那双弹簧脚杰克神靴。





在你进入下水道之前，先要潜入皇宫地下室(Palace Basement)。具体入口是从元老议会大厅(the Elder Council Chambers)下楼，然后激活一个巨大的时之沙漏(Glass of Time)，这是开启下水道系统的机关。放心你不是波斯王子，还是盗贼之王。实际上游戏这里存在漏洞，玩家不激活沙漏也能进入下水道，如果你知道下水道的位置可以直接进入。

做好准备开始一段惊心动魄而又漫长的终极盗窃之旅了吗?记得带上足够的撬锁工具、药水，特别是一把弓。从Arboretum向下水道入口进发。在某些地方有锁上的门，可以通过附近的把手开启。一路跟着任务指针的方向前进，消灭沿途的老鼠、泥蟹和吸血鬼，直到用灰狐交给你的钥匙开门，进入皇宫下水道(Palace Sewers)。继续进发，终于到达Old Way。

从这里开始，你就将进入皇宫地底深处的精灵废墟，这里的风格和游戏一开始你跟着赛普丁大帝逃亡的路线非常相似。众所周知，帝都建立在千百年前精灵创造的"白金塔"文明的废墟之上。地底有多少秘密恐怕谁都说不清，只有在遗迹中徘徊的不死生物见证着寂寞的时间。继续前进，到达失落的地下墓穴(Lost Catacombs)。

在地图东北面的尽头，有一个巨大的房间。房间的北面有精灵遗迹中典型的可伸缩阶梯，穿上弹簧脚神靴，这些平日里根本无法跨越的障碍都可以轻松逾越。跳上楼梯后向右转，激活蓝宝石机关石。然后到对面再激活相同的另一块。机关启动，你来到了"纪元之厅"(Hall of Epochs)。

你被这里的雄奇景象所震惊，一座庞大的雕塑坐落在巨型大厅中，两侧还有两座稍小些的雕塑衬托。日志更新会提示你，该使用解脱之箭了。你需要站在一个特别的位置来射箭，但却被墙和被锁的门挡住了。靠近墙检查，日志再次提示你要找到一种方法把墙推倒。默认的解决方式是走上正对雕像的阶梯，上面有一系列的机关可开启。回到大厅后，墙消失了，一些不死生物也会被释放出来。还有一种方式就是直接穿着神靴不停地跳，看你的运气了……站到适合射箭的位置上，对准雕像上的蓝色的洞稍稍偏上。最好你先用一般的弓箭操练一下。用解脱之箭射中目标后，会传来一声巨响。

一旦启动了机关，雕像会升起，一扇门打开了。当你走近门的时候，两座雕像突然复活了。他们就是守护了千年的古精灵守卫(Ayleid Guardians)。这两个上古怪物可不好对付，好在巨大的大厅有足够的空间任你腾挪。消灭他们，下楼打开大门。来到皇宫卫士兵营(Palace Guards' barracks)，这里要潜行好长一段，穿过两扇门到达外面的圆形回廊，走上一层终于来到了上古图书馆(Elder Library)。

猜猜你看到了谁?一位端坐的盲眼圣蛾祭司，浑身上下渗出死亡的气息。他们之所以会失去视力，就是因为在白金塔中阅读了上古卷轴。这里最好的通过方案依然是潜行。悄悄绕到他身后打开他身边的机关。走进图书馆你也坐下，这些祭司会把你当作Celia Camoran，给你拿来上古卷轴。悄悄拿走上古卷轴开始疯狂的逃离。不可能再原路返回了，进入帝国战法师之厅(Imperial Battlemage's Chambers)，这里是帝国首席战法师Ocato的房间(在主线任务你曾经和他并肩战斗过)，如果你一路潜行、没有惊动其他人，那么这里应该是安全的。观察壁炉，有一条通往外界的烟囱，你想到了什么?没错，存档，然后跳下去。那一跳，是相当的漫长……(你会直接来到出口，神靴会彻底损坏。即便不损坏也将不再可用。)

## 尾声

把上古卷轴拿回去交给灰狐。他将给你交代最后一个任务：把他的戒指交给Anvil伯爵夫人。他说她看到这枚戒指可能会发火也可能会流泪，但她如果问起是谁给的，就说是"陌生人"。

来到Anvil城堡，按照灰狐的意思做。伯爵夫人认出了这枚戒指，世界上只有两枚。一枚在她的手指上，眼前的这枚来自他的丈夫——已经失踪十年之久的丈夫。突然，一个陌生男人出现了，他就是灰狐，原来的Anvil伯爵。一切的秘密都在此刻揭开了。

原来三百年前，盗贼公会的领袖Emer Dareloth成功地偷到了主司盗窃的黛卓拉魔族王子Nocturnal的神器：灰色面具(Gray Cowl of Nocturnal)，也就是灰狐面具。这个面具赐予佩戴者无与伦比的奇特"第二人格"能力，即戴上面具时做过的一切，只要摘下那么所有人都不会认出你。这种能力也带来了神的诅咒：拥有面具的人将从历史上被永远抹去。即便摘下面具，他以前的亲友也再也无法认出他来。灰狐面具在盗贼公会中由领袖一代代承袭下去，也造成了盗贼公会从帝国历史上彻底消失。直到Anvil城主继承了这个面具。他决心成为最后一任灰狐，彻底打破诅咒，回到爱人身边。为此他追踪调查了十二年，并用了七年时间制定这一系列的盗窃计划，希望能用盗窃上古卷轴这样注定会被载入历史的事件来打破诅咒。灰狐把面具交给了你，并任命你为新的公会会长。

如今诅咒在灰狐与你的联手下被彻底解除了。盗贼公会也成了公开的、人们认可的正式社团组织，公会大楼也得到了恢复。因为随着诅咒的解除，历史也被改写了。回到帝都，你听到消息，前任灰狐恢复了Anvil伯爵的身分，而黛尔洛斯的房子也恢复成了盗贼公会总部。尽管恢复后的房子看起来没有太大不同，公会中最多的就是撬锁工具。Armand从此常驻公会二楼，而不用再站在码头区外面了。

尽管诅咒不再发挥作用，但神器就是神器，Nocturnal的面具依然有赋予佩戴者"第二人格"的能力。一旦戴上面具，别人就会把你当作另外一个人，你的美名值、恶名值，通缉赏金额度都完全重新统计。只要摘下面具，哪怕是当着众人的面，他



们也会立刻认出原来的你，而完全忘记刚才对你的态度。这种功能的神奇和有趣可以参考之前介绍的名誉系统，会非常有趣。另外灰狐面具还有其他附魔属性：侦测生命(120尺)、潜行技能加强25点、羽毛术效果200点。面具起落之间，一切的善恶都属于"灰狐"这个不再被历史遗忘的名字，这个依然穷人为之欢呼，恶人为之切齿的名字。真相，依然只有那些灰狐面具之后的面孔知道。

# IV. 夜之母的召唤 The Dark Brotherhood

黑暗兄弟会

## 公会简介

黑暗兄弟会是一个血腥职业暗杀组织，成立于两百多年前，具有相当可观的影响和实力。该组织和上作《晨风》中出现过的默里歌堂(Morag Tong)的性质差不多，但默里歌堂是晨风省政府承认的合法组织。而黑暗兄弟会不要说加入，哪怕产生联系都是犯法的。所以黑暗兄弟会这个秘密组织并不如"同行"显赫，其加入条件和戒律也更加严苛。要加入黑暗兄弟会并不需要通过任何竞争性测试，相反黑暗兄弟会在暗中评估你的实力并发出邀请。大多数时候黑暗兄弟会比盗贼公会还要隐蔽而不为人所知。

黑暗兄弟会的组织结构明晰，最高统治集团是一个五人小组，被称为"黑手"，一名聆听者(Listenser)和四名发布者(Speaker)。聆听者直接听命于兄弟会供奉的保护神"夜之母"(Night Mother)。目前赛洛蒂尔的黑暗兄弟会主要避风港位于Cheydinhal城一座看似废弃的房屋内。Cheydinhal"分舵"的兄弟会头目是Ocheeva，不过负责向新近成员发布任务的是Vicente Valtieri，而Ocheeva则听命于发布者Lucien Lachance，他也亲自负责新成员的物色工作。

黑暗兄弟会的任务大都带有特别奖励(Bonus)，对人物的综合能力和技巧有较高要求。再加上等级物品在人物20级以上拿更有价值、玩家恶名值会不断上升。因此强烈建议玩家放到四大公会中最后完成。

## 公会戒律

黑暗兄弟会五大戒律(The Five Tenets)：

一，永不辱没暗夜之母(Night Mother)的荣耀

二，永不出卖黑暗兄弟会及其秘密

三，永不违背或拒绝执行黑暗兄弟会上级指派的任务

四，永不偷窃黑暗兄弟或姐妹的财物

五，永不杀害任何一位黑暗兄弟或姐妹

## 成员级别

| | |
|---|---|
| Murderer | 谋杀者 |
| Slayer | 杀手 |
| Eliminator | 肃清者 |
| Assassin | 刺客 |
| Executioner | 刽子手* |
| Silencer | 静默者 |
| Speaker | 发布者 |
| Listener | 聆听者 |

* 特别说明：游戏中有"刽子手"这个等级存在，玩家却无法获得这一头衔。刺客获得提拔时将直接晋升到静默者级别。



# 入会任务



严格地说黑暗兄弟会没有入会任务，你只要犯下谋杀罪行即可，他们会主动来找你。具体地说，主动杀害无辜的NPC才能被算作“谋杀”。消灭怪物、自卫而杀人等都不能算是谋杀行为。一旦你在没有警卫或其他目击者的情况下谋杀了一个公民，一条神秘的消息就会出现：“你的行为被某股未知势力所察觉。”下次你在客栈或买下的宅子等“安全地点”睡觉醒来的时候，一位身披黑衣的不速之客就会在你的床边站着，吓你一跳。他就是Lucien Lachance，会向你发出加入兄弟会的邀请，并说明你必须遵守的条件。另外，如果Lucien第一次出现的时候你就将他杀死，或因其他原因死去，那么你将永远不能在游戏中加入黑暗兄弟会了。

由于《湮灭》中任务繁杂，可能你对自己是否杀



害了NPC并不清楚；也可能你是个做梦都想加入杀手组织却还没有杀过人的好好先生，也不知道哪里有不会被警卫发现当场指控的NPC可杀，那么举例以下谋杀对象供你参考(你可以自己发现更多牺牲品)：

Falcar：如果你同时也在做法师公会任务，那么剧情任务中的Falcar可以被当作无辜NPC杀害。方法是在他逃入遗迹后一路追踪，发现他之后立刻潜行或隐身，不要让他发现，然后绕到背后在他反应之前先攻击他。参考法师公会“伏击”任务。

Wilhelm：这是一个不可多得的不涉及任何任务、不提供任何服务、独具不和邻居往来的极品“三无”NPC。更妙的是，他住在Anvil城外的一间仓库里，你可以在睡梦中实施完美的谋杀，将不会引起警卫的注意。实际上这个NPC太好杀了，以至于为了引起黑暗兄弟会的关注，请不要一击秒杀他，多砍两下。

Glarthir：这是Skingrad城里一个很著名的支线任务。这个疑神疑鬼的木精灵会要你去跟踪并暗杀其他NPC。这个任务有多种完成方式，不过意思都不大。他和你约见的教堂接头点比较隐蔽，你可以趁他不备直接把这个受迫妄想狂送上天堂。



# 谋杀者级别任务 Murderer



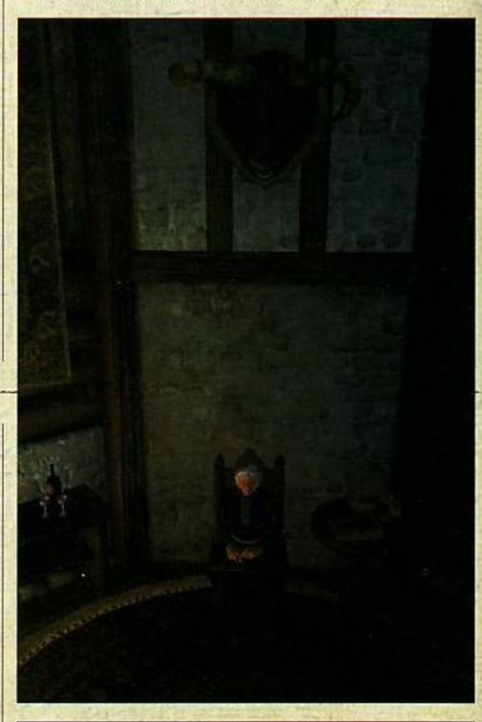
## 黑暗中的匕首 A Knife in the Dark



Lucien Lachance出现后，你表示愿意加入这个黑暗的组织。你必须证明自己有能力也有价值为兄弟会服务。为了显示忠诚，Lucien要你去杀害一位隐居在凶兆旅馆(Inn of Ill Omen)的老头，名叫Rufio，并交给你一把匕首。这把名叫哀痛之刃(Blade of Woe)的匕首一开始只是把没有任何附魔属性的普通武器，但随着你在兄弟会内的级别提升，这把匕首也会跟着升级，变得越来越强。(匕首是任务物品，无法丢弃)

来到旅馆，和掌柜攀谈，他透露Rufio隐居在地下室里，很少出门透气，似乎是在逃避什么。下楼到地下室，Rufio正躺在床上。要杀掉他几乎是游戏里最容易也最搞笑的事情，因为他的生命值只有1点。动手前不用和他废话，交谈不会给你任何有关为什么兄弟会要来索命的信息，只会让他到处乱跑。

不费吹灰之力杀掉老头之后，你不妨直接在Rufio的床上躺下休息(听起来有些变态)，这样梦醒时分Lucien就会再次出现。某些情况下这里可能存在Bug，你可以找个其他地方睡。Lucien再次出现后正式欢迎你加入“家族”，他会要你去黑暗兄弟会在Cheydinhal城的秘密庇护所。跟着任务指针来到Cheydinhal一座看来被废弃的房子。下到地下室的通道，渐渐的一片红光在黑暗尽头闪亮。你看见了一个血手印，这就是象征黑暗兄弟会的大门。启动大门，第一次会要求通行口令。答案是……当然不是芝麻开门，而是“Sanguine, my brother.”



# 杀手级别任务 Slayer



## 水中坟墓 A Watery Grave

熟悉一下这个地下巢穴的地形和成员，加入黑暗兄弟会后你能获赠附魔属性一流的遮蔽甲(Shrouded Armor)。如果你的幻术系技能在50以上，那么向M'raaj-Dar购买隐身术魔法Deathly Visage，这会在接下来的任务中非常有用。

你从Vicente Valtieri那里获取任务指派。第一个任务目标杀掉一条海盗船的船长Marie Elena。船停靠在帝国码头区，正在装卸货物。如果你离船太近，那么这伙海盗就会毫不客气地开始围攻你。如果你不想大开杀戒，把海盗船变成幽灵船，那么也有变通的手段。穿上遮蔽甲，然后夺到货柜里，会有任务提示是否隐藏，选择是，你就可以跟着货柜箱一起上船。另外一种方法就是等到半夜水手们都睡了，直接从码头跳到船尾，打开Very Hard难度的锁进入船内部。趁目标睡着手起刀落。暗杀船长的行为会惊动门口两个水手，他们会立刻冲进来。这里就没有什么取巧的了，直面敌人吧。

完成任务回到Vicente处交差，你会得到一笔等级赏金和一枚珍贵的等级戒指黑之环(Black Band)。

**黑之环 Black Band**

| 人物等级 | 价值 | 附魔效果 |
|---|---|---|
| 1-4 | 1250 | 轻型盔甲+3，开锁+3，抵抗魔法3% |
| 5-9 | 1950 | 轻型盔甲+5，开锁+5，抵抗魔法5% |
| 10-14 | 3000 | 轻型盔甲+8，开锁+8，抵抗魔法8% |
| 15-19 | 3700 | 轻型盔甲+10，开锁+10，抵抗魔法10% |
| 20-24 | 4750 | 轻型盔甲+13，开锁+13，抵抗魔法13% |
| 25-29 | 5450 | 轻型盔甲+15，开锁+15，抵抗魔法15% |
| 30+ | 6500 | 轻型盔甲+18，开锁+18，抵抗魔法18% |

## 纯属意外 Accidents Happen

这是第一个有额外奖励的任务。黑暗兄弟会的确要见血，且以“杀人于无形”的暗杀美学为最高境界。不然和粗暴的战士公会就没有区别了。这次Valtien给的任务是去Bruma城暗杀一个木精灵Baenlin，且要符合客户提出的要求。

最佳的暗杀方案是不要从前门进屋，而是从后门地下室入口撬锁进入。潜行到二楼，可以使用侦测生命法术确定一主一仆的位置，千万不要被发现。来到二楼打开机关门，来到暗房。在晚上8：00到11：00之间，Baenlin会坐到鹿头标本下的椅子上打瞌睡。这时候就解开鹿头背后的固定物，让鹿头砸死木精灵。离开的时候千万注意也要潜行。如果被保镖Gromm发现你的行踪他就会一直追打你，哪怕你出城。这样额外奖励注定就没有了。

向Valtieri复命，可以获得一笔赏金(最高600金币)，额外奖励为一把等级匕首。你将获得提拔。



**苦痛王座匕首 Sufferthorn**

| 人物等级 | 价值 | 伤害 | 附魔效果 |
|---|---|---|---|
| 1-4 | 435 | 9 | 伤害生命值5点，损害力量属性3点 |
| 5-9 | 640 | 9 | 伤害生命值10点，损害力量属性5点 |
| 10-14 | 846 | 9 | 伤害生命值15点，损害力量属性7点 |
| 15-19 | 1253 | 9 | 伤害生命值20点，损害力量属性10点 |
| 20-24 | 1420 | 9 | 伤害生命值25点，损害力量属性12点 |
| 25-29 | 2749 | 9 | 伤害生命值30点，损害力量属性15点 |
| 30+ | 3277 | 9 | 伤害生命值35点，损害力量属性20点 |

# 肃清者级别任务 Eliminator



## 十年不晚 Scheduled for Execution



Vicente告诉你，你的下一个目标是Valen Dreth——这名字是不是听起来有点耳熟？没错他就是游戏一开始在帝国监狱你的牢房对面的那个黑暗精灵。复仇总是来得有些晚。

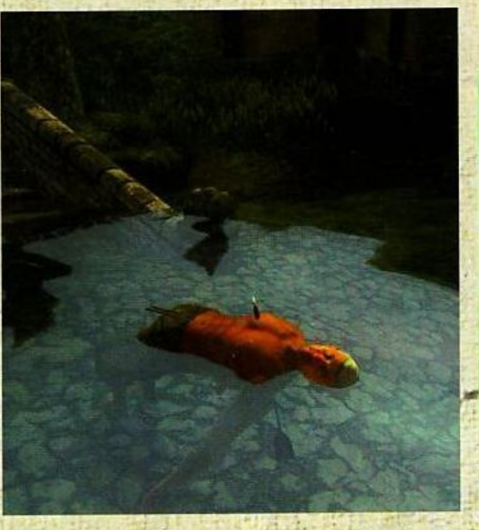
你还拿到了帝国监狱的钥匙，在你逃离之后下水道就被上锁了。各处的保卫措施都更加严明，连密道都有了警卫。根据任务指针进入下水道，一路前进。遇到Gepard Montrose队长率领的调查队时不要放弃机会，从他身上偷到几乎能开打所有监狱上锁的门的钥匙。在左面监牢的一张桌子上还有另一套开锁的钥匙。不过即便两次你都没有拿钥匙，还是可以通过一箭穿心或毁灭系魔法在不开牢门的前提下把他解决掉。

## 有事烧纸 The Assassinated Man

这是从Vicente处接到的系列任务中的最后一个。这次的任务比较特别。Chorrol城的Francois Motierre向不死生物借了一大笔债，而且没有要还的意思。而债主们根本就对钱不敢兴趣。他们感觉受到了冒犯，只想要Fancois死，于是派遣了一支不死生物要杀死他。Francois委托黑暗兄弟会“伪造”他的死亡现场。Vicente给了你伪造死亡必要的道具：一把淬了特殊毒药Languorwine的一次性匕首，还有让他“起死回生”的解药。注意先存档，这个任务一定要完美完成，不然之后的任务虽然也可以进行，但会有负面效果。

来到Chorrol城进入Motierre的房子和他对话。Francois告诉你具体细节：用Vicente给的匕首刺他一下，让特殊的慢性毒药发作，这样让前来杀害他的势力误以为是黑暗兄弟会先得手。然后你等待一天，到城中教堂的地下墓穴，对他的“尸体”使用解药即可。

不死生物的谋杀团Hides-His-Heart很快就会到达。你如约实施“刺杀”，然后逃往Chorrol一天之后回来，对Motierre用药。注意保护刚醒来的Motierre不被这里同时苏醒僵尸所害，带着他一起离开墓地来到灰马旅馆(The Grey Mare Inn)。



完成任务向Vicente复命，你被提拔为肃清者。得到一条等级项链治愈之心(Cruelty's Heart)和额外奖励庇护所水井钥匙(Sanctuary Well Key)，从此可以不绕路，直接从屋外的水井通道自由进出黑暗兄弟会的秘密据点。

**影猎战弓 Shadowhunt**

| 人物等级 | 价值 | 附魔属性 |
|---|---|---|
| 1-4S | 1600 | 增加感知属性3点，增加力量属性 3点 |
| 5-9 | 2000 | 增加感知属性5点，增加力量属性 5点 |
| 10-14 | 2600 | 增加感知属性8点，增加力量属性 8点 |
| 15-19 | 3000 | 增加感知属性10点，增加力量属性 10点 |
| 20-24 | 3600 | 增加感知属性13点，增加力量属性 13点 |
| 25-29 | 4000 | 增加感知属性15点，增加力量属性 15点 |
| 30+ | 4600 | 增加感知属性18点，增加力量属性 18点 |

# 刺客级别任务 Assassin





## 孤独的徘徊者 The Lonely Wanderer

这次从Ocheeva处获得任务。她要你找到并杀掉一个名叫Faelian的高等精灵，地点在帝都某处。她要你向同类高等精灵打探Faelian的具体情况，并且消灭他的时候不要引起帝国军团长官Adamus Phillida的怀疑。此人总是和黑暗兄弟会为敌，所以杀高等精灵的时候一定要在室内做得干净。

到达帝都后和任何一位精灵种族的NPC对话，只要好感度高于50你就能问到目标的藏身之所：泰伯·赛普丁大饭店(Tiber Septim Hotel)，位于塔罗斯广场区(Talos Plaza District)。来到饭店后和Augusta Calidia对话能了解到Faelian本来是个富有的贵族，后来却因为嗜饮一种南方瓦伦森省出



产的Skooma饮料(对虎人来说很致命)而倾家荡产。解决他最简单的方式是和他的前女友Atraena对话，把好感度提升到70以上，她会告诉你白天Faelian都会去Lorkmir家里酗饮skooma。那是一桩被废弃的房子。撬锁而入在室内杀掉Faelian即可。

向Ocheeva复命，你将获得一笔等级奖金(最多6 0 0 金币)，一把强大的等级武器：影猎(Shadowhunt)战弓。



**影猎战弓 Shadowhunt**

| 等级 | 价值 | 伤害 | 附魔属性 |
|---|---|---|---|
| 1–4 | 94 | 10 | 伤害生命值5点，伤害魔法值5点，超度亡灵–等级3，抗毒弱化 5% |
| 5–9 | 237 | 10 | 伤害生命值7点，伤害魔法值7点，超度亡灵–等级 7，抗毒弱化 7% |
| 10–14 | 401 | 10 | 伤害生命值10点，伤害魔法值10点，超度亡灵–等级 12，抗毒弱化 10% |
| 15–19 | 724 | 10 | 伤害生命值12点，伤害魔法值12点，超度亡灵–等级 17，抗毒弱化 12% |
| 20–24 | 1429 | 10 | 伤害生命值15点，伤害魔法值15点，超度亡灵–等级 22，抗毒弱化 15% |
| 25–29 | 2753 | 10 | 伤害生命值17点，伤害魔法值17点，超度亡灵–等级 27，抗毒弱化 17% |
| 30+ | 3678 | 10 | 伤害生命值20点，伤害魔法值20点，超度亡灵–等级 32，抗毒弱化 20% |

## 吃错药 Bad Madicine

和Ocheeva对话得到新的任务。这次的目标是萨奇要塞(Fort Sutch)的一位领主Roderick。他的城堡由部下重兵把守，但这样无法挽回他最近身患重病，只能靠药物维持生命的事实。你的任务是用毒药替换他的救命药，达成完美杀人计划。任何其他的杀人方式都不会得到额外奖励。

如果你已经完成了盗贼公会任务，那么潜行对你来说不是什么难事。先和Teinaava对话得知要塞南部有个秘密通道可以进入。前往Anvil城北面的萨奇要塞，从密道进入。然后用隐身、用潜行，总之神不知鬼不觉得让领主吃错药就行。

向Ocheeva复命，得到等级奖金(最高600金币)。这次的额外奖励是一件等级外套：骗子华服(The Deceiver's Finery)，这件附魔属性罕见的衣服正好在下一个任务中非常实用。



**骗子华服 The Deceiver's Finery**

| 人物等级 | 价值 | 附魔属性 |
|---|---|---|
| 1–4 | 630 | 魅力属性+3点，口才技能+3点 |
| 5–9 | 1030 | 魅力属性+5点，口才技能+5点 |
| 10–14 | 1630 | 魅力属性+8点，口才技能+8点 |
| 15–19 | 2030 | 魅力属性+10点，口才技能+10点 |
| 20–24 | 2630 | 魅力属性+13点，口才技能+13点 |
| 25–29 | 3030 | 魅力属性+15点，口才技能+15点 |
| 30+ | 3630 | 魅力属性+18点，口才技能+18点 |

## 永远的退休 Permanent Retirement

Ocheeva告诉你必须彻底铲除一个“老朋友”——曾经给兄弟会找了不少麻烦的帝国军团军官Adamus Phillida。他最近光荣退休并在Leyawiin城的兵营安度晚年。兄弟会决定让这位老兄好好地休息一下，彻底地休息一下。Ocheeva交给你一支箭，这种特别附魔的箭称为“西西斯玫瑰”(Rose of Sithis)，你要用这种箭给他致命一击。但问题是这样的箭无法穿透帝国士兵穿戴的那种厚重的盔甲。不过通过仔细观察他的作息，你发现他每天下午3：00左右都会去城东的水池里游泳。这位运动健将显然不会穿着厚重的盔甲游泳，机会来了。

杀掉他之后，为了得到额外奖励，你还要为兄弟会干一件不免骇人听闻的善后事宜：切下Phillida的一根手指，然后放到帝都军团办公室他继任者的办公桌里……

回到兄弟会庇护所，得到600金币的全额奖赏，并被提升为刺客。



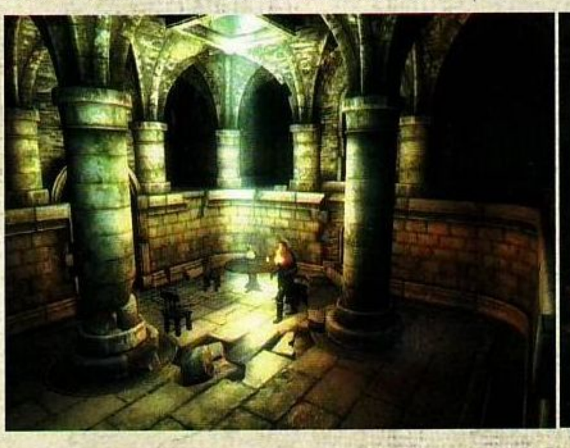
## 谁干的? Whodunit?

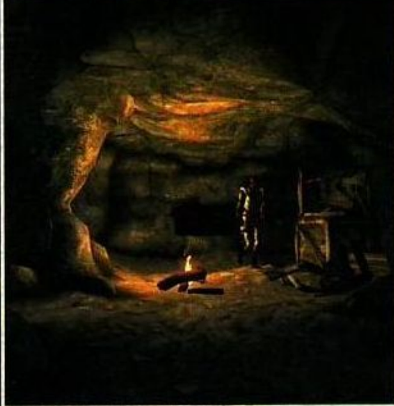


这是一个非常、非常、非常有趣的任务。(实际上这个任务的灵感显然出自侦探小说女王阿加莎·克里斯蒂的经典作品《无人之地》And Then There Were None)。你的任务是要杀掉Skingrad城中山雾庄园(Summitmist Manor)里的全部五位客人。他们都相信庄园里藏着一箱金币，第一个找到的就能独占。而实际上这里根本没有一箱金币，一切都只是拜金主义导演的人性扭曲的丑剧。

你到达庄园后门就会锁上，直到任务完成才能离开。(典型的“孤岛”破案模式)这是一个接近传统文字冒险解谜的任务，如果你熟悉类似的游戏，那么会比较容易上手。记住，上去直接上演屠杀不会得到任何奖励。要完美地完成任务只有一个办法，就是穿上前一个任务中得到的骗子华服，然后不断地和这五个装聋作哑的人谈话、谈话、谈话……和他们所有的人都交谈一遍，了解每个人的背景和目的，每天的作息时间，尤其是对其他人的看法喜恶。你可以通过掌握作息时间在每个人独处的时候实施单个暗杀。不过最有趣的方式还是通过高明的对话，鼓励这五个人自相残杀(限于篇幅不可能列出每个人的对话分支)。如果觉得麻烦，也可以趁人多的时候直接释放一个狂暴术(Fenzy)，看他们彼此攻击。

总之完成任务后回到兄弟会。最完美的结果是600金币外加一次“夜之母的祝福”：永久增加射箭、开锁、潜行、跳跃和剑系武器技能各2点。为了这丰厚的回报，好好破解一下这桩经典的侦探故事吧。





# 静默者级别任务 Silencer

## 净化 The Purification



Ocheeva告诉你有一封来自Lucien的信要给你。信中要你立刻直接去Lucien目前的住所法拉格城堡(Fort Farragut)相谈，还警告你不要对庇护所中的任何人谈起信中内容。

城堡位于Cheydinhal东北面。见到Lucien后，他告诉你或许听说过“刺客中的刺客”这样的说法，他告诉你Cheydinhal城的庇护所中出了内奸，而你是惟一的可信赖的新成员，因此要由你来完成对组织内部的大清洗，即“净化”。也就是说，你要把庇护所中的每个成员统统都杀光。即便对你这样一个杀人如麻的老手来说，血洗自己生活、工作和战斗过的地方也够刺激的。好在Lucien会给你两件武器：毒苹果和Rufio的亡魂。实际上你在庇护所完全能够一一杀害“兄弟姐妹”，而不引起其他人注意。只要注意在黑暗护卫(那个走来走去的骷髅兵)靠近时放下屠刀即可。

灭门惨案上演之后，回到Lucien处。他交给你一匹游戏中最高级的马：红眼的黑暗梦魇(Shadowmere)，并提升你为静默者。你不再以见面的方式接受任务，而是以“亡者投递”(Dead Drop)的方式获取任务信息。即每次你完成一个任务后在那里就能获得一封信，得知下一个任务的地点和报酬，如此循环。



# 发布者级别任务 Speaker



## 亡者投递 The Dead Drop



“亡者投递”听起来是一种连环信，其实这就是一种残酷、冷血、麻木、近乎无穷无尽的连环杀人游戏。

### 死灵法师 Affairs of a Wizard

第一个目标是一位法力高强的死灵法师Celedaen，住在Leafront山洞。和他正面交手并不明智。潜入他的房间，查阅他写字台上的笔记《超凡之路》(The Path of Transcendance)，得知他其实是个巫妖。而杀死巫妖的真正方法就是夺去他们维系生命的灵魂容器(Soul Container)。一切迎刃而解，你只要偷掉Celedaen身上的灵魂容器即可。

### 相亲相爱 Next of Kin

你的第二个目标是个大家族(Draconis Family)。一开始你只知道家族中母亲的名字Perennia Draconis，住在Bruma城西面远处的苹果村(Applewatch)。找到她以后，她会把你当作送礼品的人，写一份她孩子的住处列表给你。杀掉她，然后根据列表去杀她的四个孩子，儿子Matthias Draconis、女儿Caelia Draconis、儿子Andreas Draconis、女儿Sibylla Draconis。

### 背弃誓言 Broken Vows

你的第三个目标是居住在Bruma的虎人拳击手J'Ghasta。作为出色的拳击手他完全使用徒手攻击，有打击你体力值的作用。如果你不想正面交手，可以趁他睡觉的时候进行暗杀。

### 终极正义 Final Justice

Shaleez是个精神变态者，也是你的第四个目标。他在Bravil北面一个被淹没的矿井(Flooded Mine)，被攻击后他会在水里游来游去。你可以用魔法或射箭来搞定他。

### 事关正义 A Matter of Honor

你的第五个目标，Leyawiin城北面的红人要塞(Fort Redman)的黑暗精灵法师Alval Uvani，他是一个强大的毁灭系专精法师，记得用防护魔法保护自己。

### 最冷的梦 The Coldest Sleep

你的第六个目标是去Gnoll Mountain杀掉一个诺德人Havilstein Hoar-Blood。根据信中的说法委托人是Havilstein的妹妹，希望用血债血还的方式来解决恩怨。实际上这违背了诺德人的传统。

### 死前一吻 A Kiss Before Dying

你的第七个目标是Bravil的一个木精灵，名叫Ungolim，他每天晚上6点到临晨1点都会来看幸运女士雕像。

## 请跟我来 Following a Lead

在你杀人杀到手软，手起刀落把木精灵Ungolim杀掉时，气急败坏的Lucien Lachance突然出现并质问你干了些什么，甚至声称你背叛了兄弟会必须付出死亡的代价。看着你迷惑不解的表情，他告诉你从第二个封投递的信开始，一切就乱套了，一定是被人调包，你双手浸染血污杀掉的那些人竟然全部是黑暗兄弟会的高级成员发布者，而刚刚被你杀掉的木精灵Ungolim正是兄弟会中最高等级的成员聆听者！

这一连串针对“黑手”成员的谋杀必然有更深的阴谋，他要你去Anvil城待命找出幕后的背叛者。Anvil城投递信件的是一个木精灵Enilroth，抓住他质问，他声称自己是受人钱财执行任务并不知情。他最后一次接受任务是在灯塔。你来到灯塔向看守人弄到酒窖钥匙(Cellar Key)，下楼一看，这里散发着各种死去动物和人类尸体的恶臭。在这里找到《叛徒日记》(Traitor's Diary)。阅读后你了解了更多幕后的秘密，这个叛徒憎恨兄弟会且身居高位。前往苹果村农场(Applewatch)，这时兄弟会剩下成员Arquen出现了，并告诉你导致兄弟会重大伤亡的Lucien已经被正法，他们相信你是被误导的，并提升你顶替Lucien的聆听者位置。



Province of Cyrodiil

© 3E 433 Natalia Dravarol, Cartographer

# 聆听者级别任务 Listener



## 荣耀归于汝母 Honor Thy Mother

由于兄弟会内部的叛徒仍未被铲除而且成员损失惨重，因此黑手成员决定启动召唤仪式，向黑暗兄弟会尊崇的庇护神——夜之母寻求答案。众人聚集在Bravil城的幸运女士雕像(The Lucky Old Lady)前，其实这座雕像就是夜之母。经过古老的仪式，雕像移开露出通往地下秘密墓穴的通道。

就在被召唤出来的夜之母显灵的那一刻，叛徒终于暴露了。Mathieu Bellamont突然对两位成员发起了攻击，杀掉了Belisarius和Banus，并径直向夜之母杀去。不过夜之母是无敌的，任何背叛都要付出血的代价。你和Arquen联手消灭了叛徒Bellamont。接下来夜之母澄清了一切：原来夜之母早就知道这一切，甚至当叛徒还是孩子的时候，她就知晓这血腥的一幕必将发生，这是不可逃脱的黑暗的命运。而你，生来就注定将成为黑暗兄弟会的聆听者。一切的一切，都是为了此时此刻到达这里，来到夜之母面前。你被夜之母亲自定为新一任聆听者，她还祝福了你从入会时就获得的哀痛之刃成为一件终极附魔武器。

### 哀痛之刃 Blade of Woe

| 人物等级 | 价值 | 伤害 | 附魔效果 |
|---|---|---|---|
| 1-4 | 1111 | 7 | 士气低落-等级2，伤害感知属性5点，伤害生命值5点，伤害魔法值5点 |
| 5-9 | 2710 | 7 | 士气低落-等级3，伤害感知属性10点，伤害生命值10点，伤害魔法值10点 |
| 10-14 | 4484 | 7 | 士气低落-等级5，伤害感知属性15点，伤害生命值15点，伤害魔法值15点 |
| 15-19 | 6604 | 7 | 士气低落-等级6，伤害感知属性20点，伤害生命值20点，伤害魔法值20点 |
| 20-24 | 8774 | 7 | 士气低落-等级7，伤害感知属性25点，伤害生命值25点，伤害魔法值25点 |
| 25-29 | 11093 | 7 | 士气低落-等级8，伤害感知属性30点，伤害生命值30点，伤害魔法值30点 |
| 30+ | 13511 | 7 | 士气低落-等级10，伤害感知属性35点，伤害生命值35点，伤害魔法值35点 |

# 尾声

离开了地下墓穴后，夜之母何时将重现人间又成了未知数。作为新一任的聆听者，你将重振黑暗兄弟会的雄风。Arquen将回到Ceydinhal城的庇护所招募新手，重建组织。那里你可以要求一个手下，作为你的随从执行你想做的任何任务。你的职责和前任聆听者一样，每周一次前往Bravil城夜之母的雕像，聆听委托人的要求，并转告发布者Arquen。你每周也可以从委托人任务的佣金中提成。



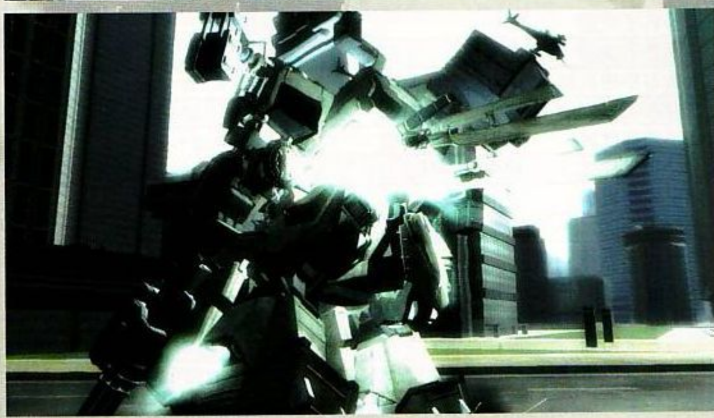
文 CT
美编 旭门罗



# ARMORED CORE 4









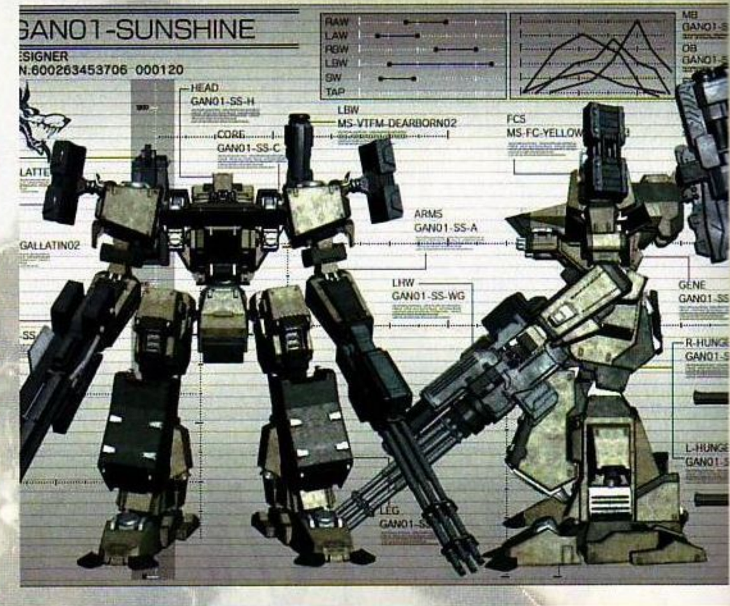
| 装甲核心4 | FromSoftware/SEGA | ACT |
|---|---|---|
| X360 Armored Core 4 | | 日版 |
| 2007年3月22日 | 1～2人 | 7800日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

# ARMORED CORE 4

作为一款强调真实性的游戏，《装甲核心4》与以往的系列一样同样存在着上手难度过高的问题，有不少玩家在刚刚接触到游戏后便被大量的AC部件和繁杂的数据吓跑了。本次就为大家介绍游戏中最基本的系统以及AC各部件在游戏中的意义，希望能够帮助苦于迈不过这个门槛的玩家顺利踏入这个精彩的战斗世界。

注：游戏自发售以来，已经经历了多次在线版本升级，本攻略以1.0版为基准。




| 战斗画面 | |
|---|---|
| 名称 | 介绍 |
| 1当前目标 | 显示玩家固定的目标 |
| 2武器情报 | 表示武器的弹药残量，其中LA是左腕，LB是左背，RA是右腕，RB是右背，SH是肩部武器，WA是武器手腕 |
| 3EN槽 | 显示能量的积蓄量。使用推进器以及EN武器时EN会减少，平时会自动补充 |
| 4AP | 机体的耐久值。在受到攻击后AP会减少，为0时任务失败 |
| 5PA槽 | 显示用于展开PA的KP残量。PA槽在受到攻击或使用OB时会减少，平时会自动回复 |
| 6移动速度 | 显示当前移动速度 |
| 7雷达 | 显示敌人、友军以及导弹等 |
| 8锁定表示 | 准心变红表示敌人已经被锁定 |

关于锁定
游戏中锁定分为两个阶段。第1阶段锁定光标为灰色，此时的命中率非常低；第1阶段持续一定时间后光标变为红色，此时电脑会对敌人的移动进行预测并辅助玩家瞄准，命中率明显上升不少。需要注意的是，命中率还会受到武器射程的影响。

| AC构造简介 | |
|---|---|
| 系列最大的特色就是玩家能够自己装配驾驶的AC，除了根据玩家自己的喜好设计AC外，还应该根据任务要求有针对地强化某些能力。以下就是对AC各部位以及武器等要素的介绍： | |
| 部位 | 介绍 |
| HEAD | 头部，用于在中弹或着地时控制机体出现的反动和硬直 |
| CORE | 核心，主要决定机体的AP以及防御力 |
| ARMS | 腕部，用于搭载各种武器，也有内置武器的种类 |
| LEGS | 脚部，决定机体移动性以及最大载重量 |
| FCS | 火器管制装置，决定锁定距离、锁定速度以及最大锁定数 |
| GENERATOR | 发电机，为机体提供EN以及KP |
| BOOSTER | 推进器，影响机体移动速度，分为MAIN、BACK、SIDE以及OVERED4种 |
| ARM | 腕部武器，机体的主武器，本作中取消了左右的限定 |
| BACK | 背后武器，主要为导弹或加农炮等大型武器，此外也可以装备雷达或强化用部件 |
| SHOULDER | 肩部武器，主要作用为干扰雷达或回复、辅助装置。与其他武器不同，只能装备一个 |
| HANGAR | 格纳在机体内部的备武器 |
| STABILIZER | 稳定调节器，负责调整机体的平衡，可在多个部位安装 |

关于PA
PA就是在机体中弹时会通过消费PA槽而自动产生的防护膜，其中各部件的PA整波性能决定减少伤害的程度。头部、核心、腕部、脚部以及背后武器、肩部武器在内的机体各部件都拥有PA设定，将所有PA值加在一起就是整部机体的总PA值。机体在中弹、PA之间接触、OB（超推进）的发动等情况下都会消耗PA值，但PA值降为0后便无法继续使用。发电机的KP出力值决定了单位时间内PA值的回复量，而有些肩部装备可以短时间回复大量PA值。

| 自动操作 | |
|---|---|
| 为了方便初学者，游戏准备了3种自动操作，这3种操作都可以在游戏中分别选择是否开启。 | |
| 名称 | 简介 |
| AUTO SIGHTING | 当固定了攻击目标后，机动会自动朝目标方向旋回 |
| AUTO BOOST | 在即将着地或落到水面时，自动使用推进器 |
| AUTO WEAPON CHANGE | 不使用的武器在经过一定时间后自动更换 |

**操作**

AC的操作共有TYPE A或TYPE B两种，主要区别在于机体进行旋回运动时TYPE B要比TYPE A更加容易发动攻击，但TYPE A在自动操作的辅助下会比TYPE B更加适合初学者。两种操作的具体按键分布可以在游戏中进行查看和切换。

| 操作 | TYPE A | TYPE B |
|---|---|---|
| 普通移动 | 左摇杆（上：前进、下：后退、左：左平移、右：右平移） | |
| 旋回/视点变更 | 右摇杆（上：视点向上、下：视点向下、左：左旋回、右：右旋回） | |
| 冲刺 | 移动状态下按LT键 | |
| 跳跃 | 静止状态下轻按LT键 | |
| 推进跳跃 | 按住LT键 | |
| 超推进 | Y键 | |
| 快速推进移动 | RT键（注） | |
| 快速推进旋回 | 右摇杆+RT键 | |
| 切换右手武器 | RB键 | A键 |
| 切换左手武器 | LB键 | X键 |
| 更换右格纳武器 | A键+RB键+LB键 | RB键+A键+X键 |
| 更换左格纳武器 | X键+RB键+LB键 | LB键+A键+X键 |
| 切换肩部武器 | B键+RB键+LB键 | B键+A键+X键 |
| 切换锁定模式 | 按住左摇杆 | |
| 固定攻击目标 | 左摇杆 | |
| 使用右手武器 | A键 | RB键 |
| 使用左手武器 | X键 | LB键 |
| 使用肩部武器 | B键 | |
| 装填右武器弹药 | 按住RB键 | 按住A键 |
| 装填左武器弹药 | 按住LB键 | 按住X键 |

注：快速推进移动对应PS3手柄的六轴功能，在发动时如果根据移动方向快速甩动手柄，则机体的移动速度将大幅度提升。



特殊报酬一览表

| 部位 | 部件名称 | 入手方法 |
| --- | --- | --- |
| HEAD | HD-HOLOFERNES | 完成SIMULATOR的NDP-S001。 |
| WEAPON ARMS | MADNESS/XA | 完成CHAPTER5-8的MARCHE AU SUPPLICE(HARD难度)。 |
| FCS | BLUEXS | 完成CHAPTER5-7的GARDEN OF CHEVALIER(HARD难度)。 |
| MAIN BOOSTER | S04-VIRTUE | 完成CHAPTER5-7的GARDEN OF CHEVALIER(HARD难度)。 |
| SIDE BOOSTER | AB-HOLOFERNES | 完成CHAPTERT-8的DESERT WOLF(HARD难度)。 |
| ARM UNIT | MR-R102 | 完成CHAPTER5-6的SOLDIOS(HARD难度)。 |
| ARM UNIT | 050ANSR | 完成CHAPER4-7的EMPRESS(NORMAL难度)。 |
| ARM UNIT | 03-MOTORCOBRA | 完成SIMULATOR的NDP-E001 ROS-OME。 |
| ARM UNIT | IBLIS | 完成CHAPTER5-2的SHOWER OF BULLETS(HARD难度)。 |
| ARM UNIT | RG01-PITONE | 完成SIMULATOR的NDP-B001 LEO。 |
| ARM UNIT | HLR01-CANOPUS | 完成CHAPTER4-5的SEA OF BLOOD(NORMAL难度)。 |
| ARM UNIT | HLR71-VEGA | 完成SIMULATOR的NDP-B002 ALD-MEL。 |
| ARM UNIT | AXIS | 完成SIMULATOR的NDP-C001 RAY。 |
| ARM UNIT | RAJM | 完成SIMULATOR的NDP-A001 EQB-TEC。 |
| ARM UNIT | 07-MOONLIGHT | CHAPTER5-7的GARDEN OF CHEVALIER(NORMAL难度)。 |
| BACK UNIT | CHEYENNE02 | 完成SIMULATOR的SDGA RANK-A。 |
| BACK UNIT | MP-0601JC | 完成CHAPTER6的SEED A HOSTILE EARTH(HARD难度)。 |
| BACK UNIT | BIGSIOUX | 完成CHAPTER3-9的INTERNAL PURGE(HARD)。 |
| BACK UNIT | EC-0307AB | 完成CHAPTER5-8的MARCHE AU SUPPLICE(HARD难度)。 |
| BACK UNIT | INSOLENCE | 完成CHAPTER5-3的SILENT AVALANCHE(HARD难度)。 |
| BACK UNIT | 050ANSC | 完成SIMULATOR的SDBFF RANK-A。 |
| BACK UNIT | JADORE | 完成CHAPTER4-4的DEFENSE LINE(HARD难度)。 |
| SHOULDER | NEMAHA01 | 完成CHAPTER3-8的GO UP IN FLAMES(NORMAL难度)。 |
| SHOULDER | 051ANEM | 完成CHAPTER5-8的MARCHE AU SUPPLICE(NORMAL难度)。 |
| SHOULDER | 09-FLICKER | 完成CHAPTER5-7的GARDEN OF CHEVALIER(NORMAL难度)。 |
| SHOULDER | ADDICT | 完成CHAPTER5-8的MARCHE AU SUPPLICE(NORMAL难度)。 |
| SHOULDER | EUPHORIA | 完成CHAPTER5-8的MARCHE AU SUPPLICE(NORMAL难度)。 |

机体参数一览

| | 参数名 | 简介 |
| --- | --- | --- |
| 共通 | 重量 | 重量值升高会导致移动速度、回旋速度以及推进器提供的机动力下降 |
| | 消费EN | 装备该部件所必要的能量 |
| | AP | 耐久值，数值为0后机体被击破 |
| | 实弹防御 | 抵抗实弹攻击的能力 |
| | EN防御 | 抵抗能量弹攻击的能力 |
| | PA整波性能 | 数值越高，PA容量以及中弹时的伤害就越小 |
| | PA减衰抵抗 | 数值越高，中弹时PA槽的减少就越少 |
| HEAD | 机体安定 | 影响机体在中弹、着地以及射击等多方面的稳定性 |
| ARMS | 运动性能 | 数值越高，腕部武器锁定光标的移动速度越快 |
| | 腕部射击安定 | 数值越高，腕部武器的反动力越小，对发射间隔短的武器作用尤其明显 |
| | 照准精度 | 数值越高，腕部武器的瞄准精度越高 |
| | EN武器适性 | 数值越高，EN武器的攻击力越高 |
| LEGS | 积载量 | 维持脚部正常性能的载重量。超重出击会导致诸如回旋、安定性能下降等影响 |
| | 限界积载量 | 脚部能够承受的最大载重量，超过该数值机体无法组装成功 |
| | 移动性能 | 数值越高，在地面上的步行速度就越快 |
| | ブレーキ性能 | 脚部的急停性能。数值越高，惯性的影响会越小 |
| | 旋回性能 | 数值越高，向左右转向的速度就越快 |
| | ジャンプ性能 | 脚部的跳跃性能。数值越高，机体的跳跃能力就越高 |
| | 被弹安定 | 中弹时的脚部安定性能。数值越高，硬直时间越短 |
| | 着地安定 | 着地时脚部的安定性能。数值越高，硬直时间越短 |
| | 脚部射击安定 | 数值越高，在地面上使用背部武器时反动力就越小 |
| FCS＆雷达关连 | 最大ロック数 | 可以同时锁定的目标数量 |
| | ロック速度 | 锁定速度。数值越高，武器的锁定速度越快（导弹类除外） |
| | ミサイルロック速度 | 导弹锁定速度。数值越高，导弹锁定速度越快 |
| | ロック距离 | 能够锁定的最大距离 |
| | ブレードロック距离 | 激光剑的锁定距离 |
| | 并列处理能力 | 数值越高，使用复数武器时的锁定性能越高 |
| | レーダー距离 | 数值越高，雷达的搜索范围越广 |
| | レーダー更新间隔 | 数值越低，雷达上表示情报的更新越快 |
| | 对ECM性能 | 数值越高，锁定时抗干扰能力越强 |
| GENERATOR | 推奖消费EN | EN出力、EN容量等性能进行比较后得出的数值。数值越高，性能越高 |
| | EN出力 | 数值越高，EN回复速度越快。 |
| | EN容量 | 数值越高，EN最大值越高 |
| | KP出力 | 数值越高，PA槽的回复越快 |
| MAIN BOOSTER | 水平推力 | 数值越高，向前的推进器速度及加速度越快 |
| | 水平消费EN | 数值越高，向前的推进器使用时的能量消费量越多 |
| | 垂直推力 | 数值越高，向上的推进器速度和加速度会越快 |
| | 垂直消费EN | 向上推进的主推进器在使用时所消费的能量。数值越高，向上的推进器在使用时的能量消费量就越多 |
| | クイック推力 | 数值越高，向前方前进的快速推进器的速度及加速度就越快 |
| | クイック消费EN | 在使用快速推进时所消费的EN量 |
| | クイック喷射时间 | 数值越高，推进的喷射时间越长 |
| BACK BOOSTER | 水平推力 | 数值越高，向后推进的速度及加速度越快 |
| | 水平消费EN | 数值越高，使用时消费的EN越多。 |
| | クイック推力 | 数值越高，向后的快速推进速度及加速度越快 |
| | クイック消费EN | 数值越高，向后快速推进时消费的EN越多 |
| | クイック喷射时间 | 数值越高，每次向后推进时的喷射时间就越长 |
| SIDE BOOSTER | 水平推力 | 数值越高，向左右横向推进的速度及加速度越快 |
| | 水平消费EN | 数值越高，向左右横向推进移动时所消费的EN越多 |
| | クイック推力 | 数值越高，向左右横向快速推进移动时的速度及加速度 |
| | クイック消费EN | 数值越高，向左右横向移动的快速推进时所消费的EN越多 |
| | クイック喷射时间 | 数值越高，向左右横向移动时的快速推进所持续的喷射时间越长 |
| OVERED BOOSTER | OB推力 | OVERED BOOSTER推进的推进力。数值越高，OB的最高速度就越高 |
| | OB消费EN | 使用OB时所消费的能量。数值越高，则消费的能量越多 |
| | OB消费KP | 使用OB时所消费的KP。数值越高，消费的KP越多 |
| | 发动消费EN | 发动OB时消费的能量。数值越高，消费的EN越多 |
| | 发动消费KP | 发动OB时消费的KP。数值越高，发动OB时消费的KP越多 |
| | OB加速推力 | OB数值越高，OB的加速度越高。 |
| | OB加速消费EN | OB在进行加速时所消费的能量。数值越高，OB加速时消费的EN越多 |
| | OB加速消费KP | OB在加速时消费的KP。数值越高，则OB加速时消费的KP越多 |
| | OB加速持续时间 | 数值越高，OB的加速时间越长予的冲击和反动力越大。 |
| WEAPON | 攻击力 | 单发子弹的攻击力 |
| | PA减衰力 | 数值越高，目标PA的减少量越大 |
| | PA贯通力 | 数值越高，子弹受PA的影响越小，对目标造成的伤害越高 |
| | 冲击力 | 数值越高，对目标造成的冲击和反动力越大 |
| | 爆发规模 | 数值越高，爆炸的范围越广 |
| | 近接适性 | 数值越大则该武器越适合近战，数值越小则越适合远距离战 |
| | 射击反动 | 数值越高，反动越大，武器的射击精确度也会下降 |
| | 射击精度 | 数值越高，射击的精度越高 |
| | 弹速 | 数值越高，弹速越快 |
| | 射程距离 | 武器的有效射程 |
| | リロード时间 | 数值越低，发射间隔越短 |
| | 装弹数 | 武器的最大装弹数 |
| | 同时发射数 | 能够同时发射的子弹数 |
| | 再装填时间 | 数值越低，弹药装填时间越短 |
| | マガジン数 | 武器的弹仓数量 |
| | マガジン装弹数 | 弹仓的装弹数 |
| | 弹单价 | 子弹的单发价格 |
| | 射击消费EN | 能量系武器每次攻击所消费的EN |
| | チャージ时间 | コジマ系武器在填充时所需要的时间 |
| | チャージ消费KP | コジマ系武器在填充时所消费的KP |
| | 加速度 | 火箭弹、AS MISSILE的加速度 |
| | 最大ターゲット数 | 同时能够进行锁定的数量 |
| | 连续发射数 | 每次锁定时能够发射的导弹数 |
| | 连续发射间隔 | 连续发射导弹的发射间隔 |
| | ミサイル旋回性能 | 数值越高，导弹的命中率越高 |
| | 使用回数 | 剑、PAチャージャー的使用回数 |
| | ブレードレンジ | 激光剑的长度。数值越高，剑身越长 |
| | 发射间隔 | 剑、激光剑的发射间隔 |
| | 反应距离 | 令VTF导弹出现反应的距离 |
| | 分裂数 | スプレッド导弹的分裂数 |
| | 初速度 | AS MISSILE的初速度。拥有这一参数的只有腕部武器的A06-AURORA |
| | 识别性能 | AS MISSILE对敌机进行识别、捕捉以及追尾性能 |
| | 飞行时间 | AS MISSILE在飞行时对敌机进行识别的持续时间 |
| | 欺瞒性能 | フレア对导弹的诱导性能 |
| | ミサイル诱导范围 | フレア能够诱导导弹的范围 |
| | 诱导时间 | フレア能够诱导导弹的持续时间 |
| | ECM浓度 | ECM效果的强弱 |
| | 效果范围 | ECM、フラッシュロケット的效果范围 |
| | 有效时间 | ECM、フラッシュロケット、PAチャージャー的有效时间 |
| KP供给 | KP供给 | PAチャージャー的KP供给量 |

## 全成就开启方法

| 名称 | 方法 | 成就 |
|---|---|---|
| 00-Aretha | Hard难度下完成SEED A BARREN EARTH | 10 |
| 01 Berlioz | Hard难度下完成MARCHE AU SUPPLICE | 10 |
| 02 Sadhana | Hard难度下完成EGO BOOST | 10 |
| 03 Anjou | Hard难度下完成JARDIN DE CHEVALIER | 10 |
| 05 Mary Shelley | Hard难度下完成EMPRESS | 10 |
| 06 Celo Awarded | Hard难度下SEED A BARREN EARTH | 10 |
| 09 Sir Maurescu | Hard难度下完成LINE OF DEFENSE | 10 |
| 10 Menno Ruh | Hard难度下完成INTERNAL PURGE | 10 |
| 14 Sherring | Hard难度下完成SEA OF BLOOD | 10 |
| 19 Francisca | Hard难度下完成SILENT AVALANCHE | 10 |
| 25 Borisovich | Hard难度下完成SANDSTORM CITADEL | 10 |
| Akvavit Pack | 完成data pack "NDP-C002 AKV" | 30 |
| Aldra Pack | 完成data pack "NDP-B002 ALD-MEL" | 30 |
| All Data Packs | 完成所有data packs | 50 |
| Amazigh | 完成Hard难度下DESERT WOLF | 10 |
| BFF Pack-A | 完成data pack "SDBFF RANK-A" | 30 |
| BFF Pack-B | 完成data pack "SDBFF RANK-B" | 30 |
| Chapter 1 | 完成Chapter 1 | 20 |
| Chapter 2 | 完成Chapter 2 | 30 |
| Chapter 3 | 完成Chapter 3 | 30 |
| Chapter 4 | 完成Chapter 4 | 50 |
| Chapter 5 | 完成Chapter 5 | 50 |
| Chapter 6 | 完成Chapter 6 | 100 |
| Eqbal Pack | 完成data pack "NDP-A001 EQB-TEC" | 30 |
| GA Pack-A | 完成data pack "SDGA RANK-A" | 30 |
| GA Pack-B | 完成data pack "SDGA RANK-B" | 30 |
| Hard Difficulty | Hard难度下完成所有任务 | 50 |
| Leone Pack | 完成data pack "NDP-B001 LEO" | 30 |
| Maghrib Pack | 完成data pack "NDP-X002 MAGHRIB" | 30 |
| Mission Rank A | 以A评价完成所有任务以A评价 | 10 |
| Mission Rank S | 以S评价完成所有任务 | 20 |
| Mission Rank SS | 以SS评价完成所有任务 | 30 |
| Normal Difficulty | Normal难度下完成所有任务 | 50 |
| Rayleonard Pack | 完成data pack "NDP-C001 RAY" | 30 |
| Rosenthal Pack | 完成data pack "NDP-E001 ROS-OME" | 30 |
| Sol Dios | Hard难度下完成SOL DIOS | 10 |
| Special Pack | 完成data pack "NDP-S001" | 30 |
| Sus | Hard难度下完成UP IN FLAMES | 10 |
| Ursragna | Hard难度下完成JUGGERNAUT | 10 |

## 模拟战相关数据包（データパック）获得一览

| DATA PACK名 | 获得方法 | 取得后报酬 |
|---|---|---|
| NDP-S001 | 完成NDP-E001 ROS-OME | Head部件：HD-HOLOFERNES |
| | | FRS20个 |
| | | 800000C |
| SDGA RANK-A | 完成SDGA RANK-B | Back部件：CHEYENNE02 |
| | | FRS20个 |
| | | 125000C |
| SDGA RANK-B | 完成CHAPTERT | FRS5个 |
| | | 70000C |
| NDP-E001 ROS-OME | 完成NDP-C001 RAY | Arm部件：03-MOTORCOBRA |
| | | FRS5个 |
| | | 220000C |
| NDP-C001 RAY | 完成CHAPTER4 | Arm部件：AXIS |
| | | FRS5个 |
| | | 250000C |
| NDP-C002 AKV | 完成CHAPTER4 | FRS10个 |
| | | 60000C |
| SDBFF RANK-A | 完成SDBFF RANK-B | Back部件：050ANSC |
| | | FRS10个 |
| | | 250000C |
| SDBFF RANK-B | 完成CHAPTER3 | FRS5个 |
| | | 130000C |
| NDP-B001 LEO | 完成CHAPTER3 | Arm部件：RG01-PITONE |
| | | FRS5个 |
| | | 200000C |
| NDP-B002 ALD-MEL | 完成CHAPTER3 | Arm部件：HLR71-VEGA |
| | | FRS5个 |
| | | 150000C |
| NDP-A001 EQB-TEC | 完成NDP-X002 MAGHRIB | Arm部件：RAJM |
| | | FRS5个 |
| | | 170000C |
| NDP-X002 MAGHRIB | 完成CHAPTERT | FRS5个 |
| | | 50000C |

## FRSメモリ入手方法

| 条件 | 入手数 |
|---|---|
| 完成CHAPTER01-1[FIRST PRESENTATION] | +10 |
| 完成CHAPTER02-8[DESERT WOLF] | +30 |
| 完成CHAPTER03-9[INTERNAL PURGE] | +60 |
| 完成CHAPTER04-9[TRAMPLE MACHINE] | +100 |
| HARD难度下达成S级评价 | 每完成一关+1 |
| 完成NDP-S001 | +20 |
| 完成SDGA RANK-A | +20 |
| 完成SDGA RANK-B | +5 |
| 完成NDP-E001 ROS-OME | +5 |
| 完成NDP-C001 RAY | +5 |
| 完成NDP-C002 AKV | +10 |
| 完成SDBFF RANK-A | +10 |
| 完成SDBFF RANK-B | +5 |
| 完成NDP-B001 LEO | +5 |
| 完成NDP-B002 ALD-MEL | +5 |
| 完成NDP-A001 EQB-TEC | +5 |
| 完成NDP-X002 MAGHRIB | +5 |



| 徽章名 | 所有者 | 入手条件 |
|---|---|---|
| ベルリオーズ | シューブリス | 模拟战中战胜シューブリス |
| サーダナ | アートマン | 模拟战中战胜アートマン |
| アンジェ | オルレア | 模拟战中战胜オルレア |
| レオハルト | ノブリス・オブリージュ | 模拟战中战胜ノブリス・オブリージュ |
| メアリーシェリー | ブロメシュース | 模拟战中战胜ブロメシュース |
| セロ | テスタメント | 模拟战中战胜テスタメント |
| テペス=V | シルバーバレット | 模拟战中战胜シルバーバレット |
| 王小龙 | ストリクス・クアドロ | 模拟战中战胜ストリクス・クアドロ |
| サー・マウロスク | ラムダ | 模拟战中战胜ラムダ |
| メノ・ルー | ブリミティブライト | 模拟战中战胜ブリミティブライト |
| オービエ | メメントメモリ | 模拟战中战胜メメントメモリ |
| ザンニ | ラフカット | 模拟战中战胜ラフカット |
| パルメット | アンズー | 模拟战中战胜アンズー |
| シェリング | クリティーク | 模拟战中战胜クリティーク |
| アンシール | レッドキャップ | 模拟战中战胜レッドキャップ |
| 霞スミカ | シリエジオ | 模拟战中战胜シリエジオ |
| K.K | リバードライブ | 模拟战中战胜リバードライブ |
| スティレット | レ・ザネ・フォル | 模拟战中战胜レ・ザネ・フォル |
| フランシスカ | ヘリックスI | 模拟战中战胜ヘリックスI |
| ユージン | ヘリックスII | 模拟战中战胜ヘリックスII |
| P．ダム | ヒラリエス | 模拟战中战胜ヒラリエス |
| ミセス・テレジア | カリオン | 模拟战中战胜カリオン |
| ワカ | 车悬 | 模拟战中战胜车悬 |
| ボリスビッチ | バガモール | 模拟战中战胜バガモール |
| ナジェージダ・ドロワ | ファイバーフロウ | 模拟战中战胜ファイバーフロウ |
| ミヒャエル・F | カノン・フォーゲル | 模拟战中战胜カノン・フォーゲル |
| シブ・アニル・アンバニ | キャリオンクロウ | 模拟战中战胜キャリオンクロウ |
| ミド・アウリエル | ナル | 模拟战中战胜ナル |
| セーラ・アンジェリック | ブルー・ネクスト | 模拟战中战胜ブルー・ネクスト |
| エンリケ・エルカーノ | トリアナ | 模拟战中战胜トリアナ |
| 真改 | スプリットムーン | 模拟战中战胜スプリットムーン |
| イアッコス | アニマ | 模拟战中战胜アニマ |
| ユナイト・モス | タイラント | 模拟战中战胜タイラント |
| ローディー | フィードバック | 模拟战中战胜フィードバック |
| エイニブール | ヴェーロノーク | 模拟战中战胜ヴェーロノーク |
| ヤン | ブラインドボルド | 模拟战中战胜ブラインドボルド |
| ジョシュア・オブライエン | ホワイト・グリント | 模拟战中战胜ホワイト・グリント |
| アマジーグ | バルバロイ | 模拟战中战胜バルバロイ |
| スス | アシュートミニア | 模拟战中战胜アシュートミニア |
| GA America | - | CHAPTER01-1的NORMAL难度下获得S评价 |
| GA Europe | - | 同上 |
| MSAC | - | 同上 |
| COUGER | - | 同上 |
| Arisawa Heavy ind. | - | 同上 |
| Rosenthal | - | CHAPTER06-1的NORMAL难度下获得S评价 |
| Omer Science | - | 同上 |
| Rayleonard | - | CHAPTER05的所有任务在NORMAL难度下获得S评价 |
| Akvavit | - | 同上 |
| BFF | - | CHAPTER04的所有任务在NORMAL难度下获得S评价 |
| Leonemeccanica | - | CHAPTER03的所有任务在NORMAL难度下获得S评价 |
| Melies | - | CHAPTER03的所有任务在NORMAL难度下获得S评价 |
| Aldra | - | 同上 |
| Eqbal | - | CHAPTER02的所有任务在NORMAL难度下获得S评价 |
| Technocrat | - | 同上 |
| アナトリア | - | 最初就已拥有 |
| AC4レイブン | - | 全部任务在HARD难度下获得S评价 |



ISBN 7-88618-045-3
9 787886 180453
本手册随盘附赠不能单独销售
Xbox360专辑DVD光盘定价:28元